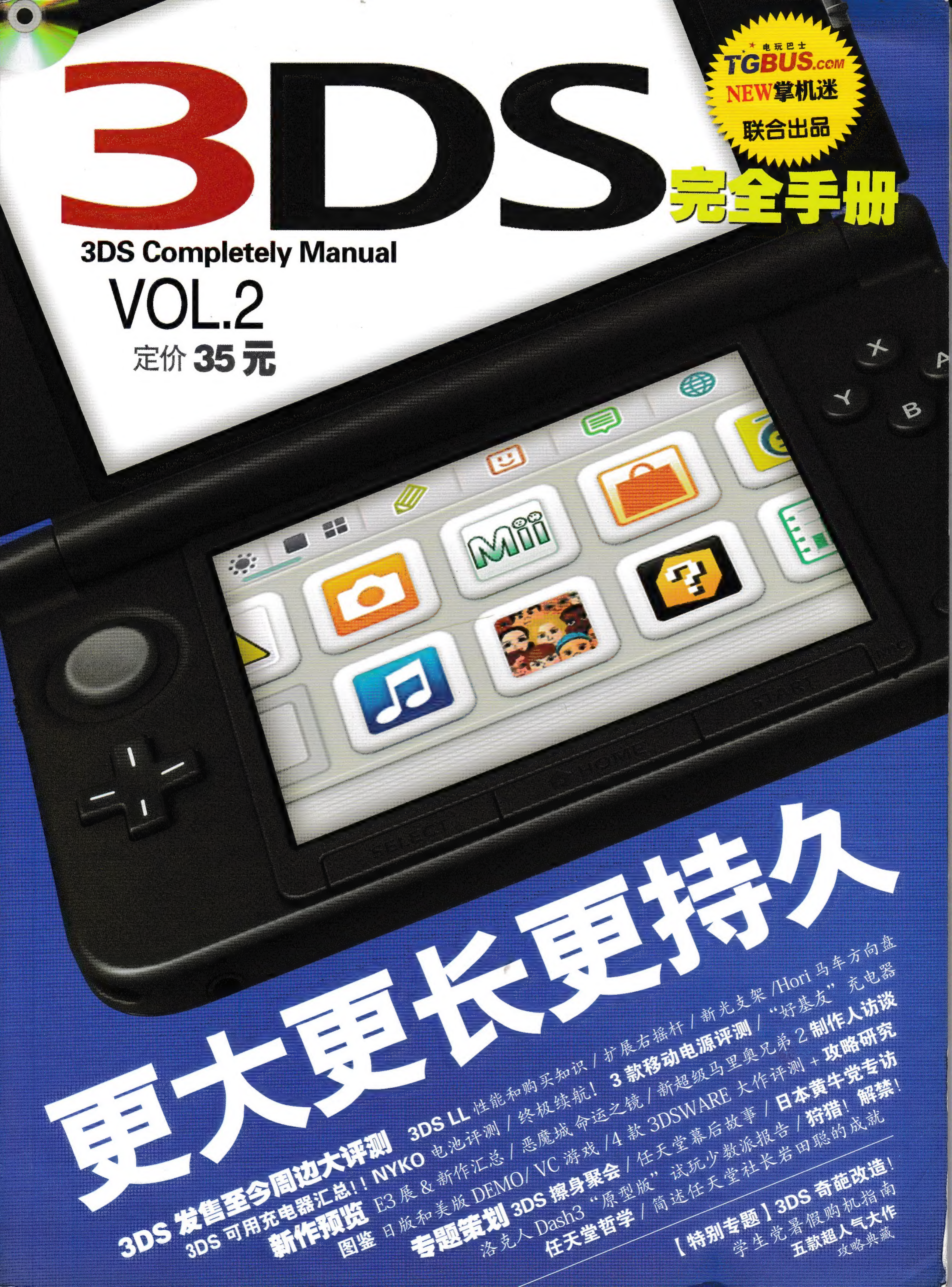
特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋


电玩巴士
TGBUS.com
NEW掌机迷
联合出品
3DS
完全手册
3DS Completely Manual
VOL.2
定价 35 元
X
Y
B
Mii
更大更长更持久
3DS 发售至今周边大评测 3DS LL 性能和购买知识 / 扩展右摇杆 / 新光支架 /Hori 马车方向盘
3DS 可用充电器汇总!! NYKO 电池评测 / 终极续航! 3 款移动电源评测 / "好基友" 充电器
新作预览 E3 展 & 新作汇总 / 恶魔城命运之镜 / 新超级马里奥兄弟 2 制作人访谈
图鉴 日版和美版 DEMO/ VC 游戏 /4 款 3DSWARE 大作评测 + 攻略研究
专题策划 3DS 擦身聚会 / 任天堂幕后故事 / 日本黄牛党专访
洛克人 Dash3 "原型版" 试玩少数派报告 / 狩猎! 解禁!
任天堂哲学 / 简述任天堂社长岩田聪的成就
【特别专题】3DS 奇葩改造!
学生党暑假购机指南
五款超人气大作
攻略典藏

Contents

新闻动态 硬件评测 软件部分 专题策划 攻略研究

28 飞毛腿POWER BANK 6500mA
29 三洋爱乐普5000mA
30 力众驴行天下16000mA
31 “好基友”充电器

88

编辑名单

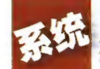
编辑：掌机迷
美编：DD、雪落无弦

联系方式

掌机迷联系方式：
电子邮箱：pgmagazine@yeah.net
广告经理：13917269263（杨女士）

3DS发售至今

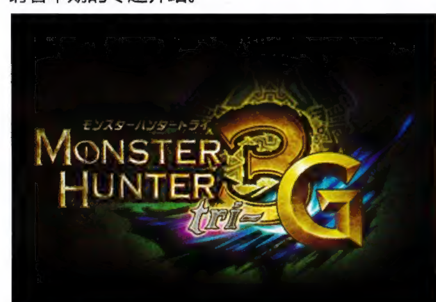
2011年12月-2012年7月



3DS首个试玩版

2011年12月7日

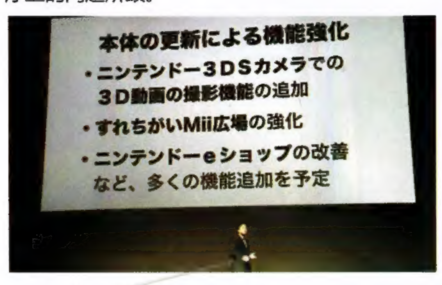
定于12月10日发售的CAPCOM公司超人气大作《怪物猎人3G》，于12月7日这天在eShop上推出了试玩版。虽然距离游戏正式发售只有两天时间，但试玩版的意义很大，因为它是3DS试玩下载系统公布以来首个与玩家见面的试玩版。其他游戏的试玩版情况后面不再列举，详细情况请看本期的专题介绍。



系统更新3D视频

2011年12月8日

这次3DS本体更新原定11月底进行，结果延期了几天。任天堂的解释是“内部测试的最后阶段”。本次更新在“任天堂3DS相机”功能中增加了3D视频录制和播放功能，在“擦肩广场”中增加了“擦肩传说II”游戏；还有3DS之间下载软件和数据搬家功能。对于延期，日经新闻透露是因为任天堂为3DS追加3D动画功能时遇到了程序上的问题所致。



超大作MH3G发售

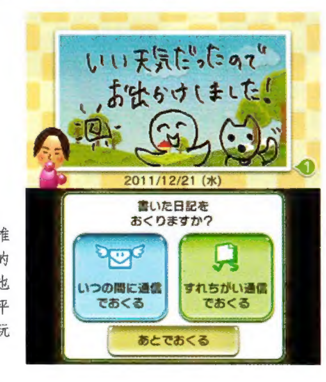
2011年12月10日

超人气大作《怪物猎人3G》正式发售，同期发售的还有该游戏的限定版白色主机，以及3DS专用右摇杆。为给游戏发售造势，CAPCOM公司于12月10日游戏发售日在日本的新宿東口・新宿ステーションスクエア举办了发售活动，除邀请NMB48的几个成员当嘉宾之外，制作人辻本良三等人也来到现场。

交换日记免费下载

2011年12月21日

任天堂通过eShop配送了免费的下载软件“交换日记”，通过本软件可以手写2D或3D效果的图画或四格漫画，利用擦肩功能或网络通信功能发送给其他人。本软件虽然简单，但乐趣十足，一经推出便受到了玩家的喜爱。



交换日记一经推出便受到玩家的推崇，任天堂也通过这个“小平台”向全世界玩家发送信息。

Nintendo Direct系列化

2011年12月27日

2011年10月21日任天堂举办了首次网络视频播报节目“Nintendo Direct”，时隔两个月的12月27日迎来第二次。这次的视频节目同样通过任天堂官方网站、NicoNico动画和USTREAM三家网络平台播放，内容是公布数款3DS游戏的具体发售日期，还有来年（2012年）前几个月的游戏阵容情况。

Nintendo Direct由任天堂老大岩田聪当主播，每次的场地有所变化，也有所寓意。

生化危机纪念会

2012年1月20日

CAPCOM公司以“生化危机15周年纪念”的名义举办了纪念活动，以宣传家用机平台的系列最新作《生化危机6》和掌机最新作《生化危机 启示录》为目的。前者的制作人小林裕幸，后者的制作人川田将央都来到了现场。纪念活动公布了游戏发售日期和游戏相关细节等内容，还进行了实机演示。

软件 《逆转裁判5》确认开发

2012年1月29日

CAPCOM和Level-5举办名为“逆転裁判10周年 特別法廷”的活动，Level-5老板日野晃博，制作人巧舟、江城元秀等人出席。会上公布了3DS期待作《雷顿教授VS.逆转裁判》的最新开发进展；宣布将《逆转裁判》移植给苹果iOS和Android智能手机。活动的最后公布了超人气作品《逆转裁判5》正式制作的消息。不过除了Logo，没有透露平台、发售日期等任何内容。

软件 3DS首个提供DLC的游戏出现

2012年2月15日

3DS下载游戏《飞扑大头贴 魅力革命》发布了马里奥游戏主题图案的DLC，成为3DS上最早提供DLC下载的游戏。之前报道称将成为首个提供DLC的游戏是Square Enix《节奏剧场 最终幻想》，实际于16日开始提供DLC下载，比这个游戏晚了一天。

大事件！

软件 “不可能预测”的游戏

2012年2月22日

第三次Nintendo Direct在网络上召开，通过任天堂官网、NicoNico动画和Ustream直播。3DS方面，这次还是以近期发售的新游戏介绍为主，包括《新·光之神话》《王国之心3D梦降深处》《火焰纹章 觉醒》《马里奥网球 OPEN》，未来发售的游戏介绍包括《新牧场物语 符文工厂4》《世界树迷宫IV：传承的巨神》《欢乐足球》等。最重要的新闻有两个，一是CAPCOM、SEGA、BANDAI NAMCO三家公司合作开发的一款号称“不可能预测”的3DS游戏。第二个重点是NDS上风靡世界的大脑锻炼系列将推出3DS版，同样由东北大学川岛教授监制，暂定名为《鬼锻炼》。

事件 用时52周3DS日本销量500台达成

2012年2月19日

3DS在日本的推定累计销量突破500万台。距离发售日仅52周时间，超过GBA发售后58周、NDS发售后56周突破500万台的时间记录。不过达成此成绩并不容易，因为3DS发售初期缺乏软件，日本大地震无疑更是雪上加霜。任天堂通过主机降价和大作攻势，最终取得了这个初步胜利。

周边 掌机也需要支架

2012年3月22日

任天堂为《新·光之神话》这款游戏单独推出了一个主机支架，让人始料未及。此支架对游戏有什么实际作用，请看本期硬件评测。支架的购买方式有两个：单独版本，新光同捆版。单独版本售价800日元。有趣的是有些人买来恶搞，放PSV、其他主机或手柄什么的。

玩掌机也需要支架？不科学。只能说任天堂考虑的比较周到，但是似乎有点过分为玩家操心了。

软件 三社联合游戏情报

2012年4月12日

2月22日Nintendo Direct中公布的三社联合“不可能预测”的游戏，官方公开了实际画面和部分游戏信息。本作是一款由CAPCOM、SEGA、BANDAI NAMCO三家公司旗下不同游戏中的知名角色组成的乱入类战略RPG游戏。截稿前本作还在不停公布新的游戏角色和声优情况，场面异常壮观。

系统 系统加入文件夹

2012年4月21日

这次任天堂网络播报公布了几个大作的发售消息，包括3DS版《动物之森》定于2012年秋季发售。公布两个eShop下载游戏的消息：《口袋妖怪AR搜寻者》6月23日提供下载，定价300日元；《口袋妖怪全国图鉴PRO》7月14日提供下载，定价1500日元。三社联合的游戏公布了首个PV视频。另外还宣布4月25日进行3DS系统更新，增加文件夹功能。

事件 CAPCOM SUMMER JAM

2012年4月26日

CAPCOM举办的“2012 MH俱乐部杯”比赛将在6月30日至7月1日在东京国际展览馆举行。比赛的游戏是《怪物猎人3G》，将以2人一组的方式决出最速猎人组。按照CAPCOM的传统，比赛还将分为女子猎人组和亲子猎人组。另外，活动中将演示怪物猎人系列的制作人小嶋慎太郎主创的3DS/PS3新作《E.X. TROOPERS》，并请May'n演唱主题曲。本次活动到最后还公布了《怪物猎人4》的最新消息。

日本女星May'n将演唱歌曲“Mr. Super Future Star”。

事件 数字版计划确认

2012年4月27日

任天堂公布2011财年年报，宣布3DS主机在全世界范围内销量超过1353万台，游戏软件销量超过3600万。同时公布了eShop下载卡带游戏完整数字版的计划，最先提供完整数字版下载的游戏将会是7月底发售的超人气作品《新超级马里奥兄弟2》和《鬼锻炼》。

软件 合集游戏系列化

2012年5月24日

在1代游戏刚发售后的几天，系列续作《Guild02》就公布了，并且放出大量游戏情报，包括文字说明和图片等信息。如此快的发布速度，在游戏史上也算是比较少见的情况。继承前作传统，2代同样由多个日本知名游戏制作人开发的数个小游戏组成，包括麻野一哉和我孙子武丸的《Alone》，稻船敬二的《昆虫战车》，绫部和氏的《怪兽出没的星期五》。

©LEVEL-5 Inc. ©KI/comcept

事件 2012年E3游戏展开幕

2012年6月5日

美国Entertainment Software Association(ESA)协会举办的世界最大规模游戏展览Electronic Entertainment Expo 2012（简称E3 2012）正式开幕，为时3天，6月5日开幕，8日结束。任天堂以展示Wii U主机为主，3DS方面出展了11款游戏（详见后面的介绍）。

作为E3上的固定项目，“E3游戏评论家大奖”（Best of E3 Game Critics Awards）也公布了名单，其中掌机/移动游戏部分的获奖游戏如下。

游戏名称和原名	发行公司	平台
《刺客信条 3 解放》(Assassin's Creed Ⅲ Liberation)	Ubisoft	PSVita
《传奇米老鼠：梦幻力量》(Epic Mickey: Power of Illusion)	Disney	3DS
《无尽之剑：地下城》(Infinity Blade Dungeons)	Epic Games	iOS
《路易鬼屋 2：暗月》(Luigi's Mansion: Dark Moon)	Nintendo	3DS
《新超级马里奥兄弟 2》(New Super Mario Bros. 2)	Nintendo	3DS
《声音与形态》(Sound Shapes)	SCEA	PSVita

事件 Nintendo Direct公布3DSLL

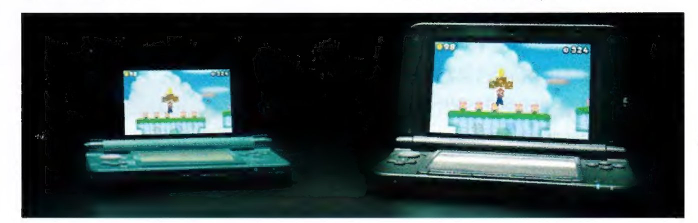
2012年6月22日

E3之后，任天堂召开网络播报，这次发布会内容惊人，除了多款游戏的新情报和发售日期，公布新作的消息，还公布了E3上没有展示的新版3DS——3DSLL（3DSXL）。3DSLL屏幕增大，主机体积增大，电量增强，自带SD卡由2GB变为4GB。除此之外，3D效果和外形细节有所改进。详见本期硬件专题。另附日本Fami通杂志关于3DSLL购买意向的调查结果。见右。

■购买计划
29.4%会在某个时间购买；
28.9%首发必入；
24.3%没有购买计划；
17.4%亲自看到实机再说；
注：在有购买计划和首发必入的人群中，70%已经有3DS。

■颜色
38.9%选择红黑色；
32.8%会买白色；
28.3%计划买银黑色。

■价格
54.6%认为价格合适；
62.3%店铺老板认为价格合适；
27.4%认为价格过高；
24.5%店铺老板认为价格过高。



软件 怪物猎人4新消息

2012年6月30日

《怪物猎人4》早在2011年9月的任天堂3DS发布会上公开，展示了一段预览视频。直到2012年6月30日才有新的消息。在CAPCOM举办的“CAPCOM SUMMER JAM”活动中展示了新视频。之后游戏的官网开张，并持续更新。

本作和3G平行开发，号称开发阵容史上最大。游戏系统有不小的颠覆，还制作了精彩的单人故事。游戏定于2013年春发售。具体内容请见本刊怪物猎人专题中的相关内容。

事件 Project Sora关闭

2012年6月30日

Project Sora是樱井政博建立的工作室，和任天堂合作开发过《任天堂明星大乱斗》和《新·光之神话》等佳作。其官网（http://www.project-sora.co.jp）发表声明，Project Soar已经于6月30日关闭，网站也会在7月31日关闭。之前有消息称Project Sora和NAMCO BANDAI合作开发《任天堂明星大乱斗》新作，工作室的关闭很可能和此合作有关。

软件 VC游戏支持DLP

2012年7月4日

《敲冰砖》（Ice Climbers）是一段经典的FC游戏，于7月4日登陆eShop，之后日版通过更新的方式，为游戏增加了Download Play功能。购买游戏的玩家进入多人模式，另一个玩家用3DS可以通过下载的方式进行联机游戏。

本作的意义在于，这是3DS上第一款支持Download Play功能的VC游戏。

经典FC游戏《敲冰砖》大家都熟，这个游戏单人进行不是太好玩，双人游戏的乐趣高。

主机 港台中文版3DS公布

2012年7月5日

港版和台版3DS中文行货正式公布，并且同时推出3DS XL，定于9月28日发售。港台版3DS首发两款新颜色“晴空蓝”和“珠光桃红”。3DSXL也是两款颜色“白色”和“蓝黑色”。除了两个版本的主机，同时公布了5款中文版游戏，分别是《超級瑪利歐 3D樂園》《瑪利歐賽車7》以及《薩爾達傳說 時之笛3D》《任天狗狗＋貓貓》《BIOHAZARD REVELATIONS》。这5款游戏将陆续发售。（注，中文游戏名称为港台版官方名称。）

目前港台版3DS的分区情况不明。

周边 3DS充电器降价

2012年7月6日

日版3DSLL随主机不带充电器，需要另购，零售价格为1500日元。此举动引起了部分玩家的不满。随后，任天堂宣布从7月12日起，日本地区的充电器降价到1000日元。美版3DSXL自带充电器，欧版不带，所以欧版充电器也可能会降价（截稿前还没有消息）。

充电器另购在如今数码横行的时代并不少见，但在游戏机历史上还是第一个。一般认为3DSLL不带充电器是为了将价格控制在20000日元以内。

事件 北美销量过500万

2012年7月12日

NPD组织统计数据称，3DS在北美的销量已经达到500万台。相比日本52周就突破500万的成绩，北美的情况并不是很好。对此任天堂表示，随着新型号3DSXL和《超级马里奥兄弟2》《路易鬼屋2》《纸片马里奥》等大作的相继推出，还有Wii U的发售，今年年底的圣诞商战是任天堂史上最强的一次。

学生党假期购机指南

3DS（非LL）篇

如果你问“3DS和PSV，我应该先买哪一个啊”，这篇文章请无视。新版3DS还没公布，如果你非要等新版，可以继续等，同样请跳过本文。如果你是正在放暑假的学生党，考虑买台3DS玩玩，这篇文章就是给你写的。

1 切记，3DS还没破解。买主机只是第一步，之后花钱之旅正式开始。

注意，没破解“导致”的后果是必须玩正版。3DS游戏卡的价格普遍在300-400元之间，很少有超过400的，低于300的新游戏也比较少见。300元左右的有火纹、马网、马车7等，任天堂本社游戏基本都在这价位。超过400的游戏通常是刚发售的前几天，之后价格就会回落到正常价位了。eShop游戏明码实价，童叟无欺，直接付费下载即可。

2 由于3DS有分区限制，所以你最好买日版，有特殊需求可以考虑美版。

3DS游戏贵，主机有分区限制，日版和美版3DS的游戏不能通用。由于没有破解，这悲催的情况还要继续。美版的优点：游戏便宜，通常200多，有些老游戏100多，文字是英文，大家都能看懂点儿。缺点是游戏少（有人恶搞说游戏少也是优点，呵呵）。

笔者个人强烈建议买日版，除非你只想玩任天堂那几款马里奥游戏，其他游戏不考虑或不着急等上几年，否则你买了美版机就看着日版玩家玩吧。因为日本第三方游戏大多数没有美版。任天堂本社的游戏也不是第一时间就发售美版，比如火纹。

美版eShop上的内容也少得可怜，也难怪美版机被国内玩家戏称为“后娘版”。

3 配件选购优先级：充电器（变压器）、贴膜、收纳包或其他。

日版3DS主机包装里面只有3DS一台，一个110V充电器，一个座充。所以，买机后的第一个配件是110V-220V的变压器，或者买个直插的220V充电器。详情请见本期的硬件专题。

第二个配件可以考虑屏幕贴膜，尤其是下屏。如果你觉得主机包有用，就买一个吧。不过配件是商家赚钱的地方，几毛一块钱的组装贴膜可以卖到几块或十几块，几块钱的包可以卖到几十块。如果没什么经验，又不想上当，就先别买这些，以后再说。或者找懂行的朋友帮忙，买一些靠谱的东西。如果有钱，当然最好买原装的。

其他配件不推荐，等你玩上一段时间，想买什么自己就有打算了。比如各种臭美用的主机贴画，能装n张卡带的盒子，印有特殊图案的屏幕擦……除了游戏本身，还有不少东西引诱你掏空钱包。

4 3DS正版游戏常用的购买途径有两个：实体店和网购。

“老板，有3DS新出的《勇者斗恶龙怪兽篇 特里的仙境3D》吗？”通常情况——“还没到货。”第二种情况——“没有，3DS游戏吗？3DS快不行了，同学你还玩PSV吧，PSV多好啊。”……如果是下面这种情况——“有货，今天刚到。”那么你问问价格，能接受就买吧。对现在国内的游戏实体店就不用期待什么了，能有货就已经是最高水平。（注，由于笔者生活在北方，这种情况只代表部分情况，不具普遍性。广州深圳等地有些实体店还是很给力的。）

网购：目前最常见的有三种方式

■淘宝店。买游戏（配件）方法：搜索游戏名称，对比价格或信誉等信息，找到商家，和店主确定是否现货，邮费多少，付款后等快递。

■代购。淘宝有做代购的店家，也有一些专门的网站。代购这种方式的好处是可以从国外网络商城买到几乎任何东西，邮费比较便宜。缺点是速度慢。从购买那天算起，等上半个月，甚至一个月才拿到货也是正常情况。

■二手。没事多到国内游戏论坛，或博客微博什么的地方转转，总有人出手刚打通关的游戏。可以通过面交（本地当面交易），或者走支付宝买入二手游戏。价格通常能便宜一些，也可以砍价。通过网络寻找二手游戏，可通过支付宝完成交易，所以这个也算网购。

由于不是广告文，就不推荐淘宝或代购商家了。你可以上淘宝直接搜索想买的游戏名称，应该能列出一堆。还有一些其他购买方式，基本上比较少见。比如，有些游戏商城主打二手游戏交易；有些玩家搞民间的游戏联机聚会，同时鼓励大家进行二手游戏交易。不过这些都没成气候，就先别考虑了。

5 穷矮挫挑选游戏首先考虑价格，然后看看可信任的朋友或媒体的评价。

大家都有自己的想法和爱好，买游戏这么严肃的事情还得靠你自己来决定。我不会推荐你买某某大作，因为那游戏我喜欢，但不一定适合你。下面来说说我的方式，仅供参考。

◆找自己喜爱的游戏。首先确定你喜欢什么类型，想玩什么游戏。最主要的是，这个游戏值不值得让你掏几百块钱。

◆关注游戏的发售情况。

◆关注游戏的媒体和玩家评价。（对于特别有爱的游戏请无视本条。）

◆购入。

其实通常大家都是这么干，最好先看看评价再考虑是否买入游戏。毕竟，一个游戏要花3，4百块钱，不是一个小数目了。有些人不喜欢看别人的评价，有些人担心看评价的过程中被剧透就不去看，这样也没问题。只是买到游戏后有可能会失望（看了也不能保证不失望），这属于游戏过程，就不在本文的讨论范围了。另外，如果你是高帅富、白富美什么的，也不在本文涉及范围。可以看我们下期连载的“高帅富购机指南之如何快速花掉一百万”。

6 截稿前得知港版3DS行货就要来了，分区情况不明。各位先别买日版，可以观望一下。

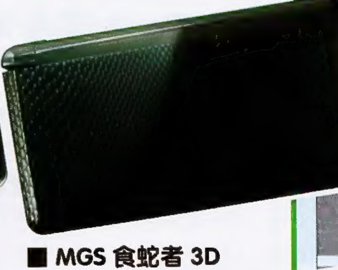
其实本文算不上购机指南，只是随便聊聊购机和游戏的一些肤浅心得。其实还有很多情况可以讨论，仅凭一家之言，篇幅又有限，无论如何也不可能全面。比如，首发的蓝色主机最近宣布停产了，目前蓝色主机的价格比其他颜色高，是否值得购买？再比如，那么多限定版主机和同捆版，少年你不考虑来一发么？

已发售限定版 3DS 欣赏

■怪物猎人 3G

■SD 高达 G 世纪

■王国之心 3D


■MGS 食蛇者 3D

■NEW Love Plus

■Zelda 25 周年纪念

■火焰纹章 觉醒

■勇者斗恶龙

主办：三届丝老龄委　2012年7月20日出版　网址：www.4pgm.com
编辑：redbull，硬核　美编：DD　FC：0946-2376-1956

日经新闻vs任天堂

5月底，国内某游戏论坛流传3DS将在E3上公布改进版的传闻。发布人说消息来自国内某血汗工厂的工人。所谓的血汗工厂，地球人都知道，也就是富士康。由于这种特殊性的存在，这种消息不可信，但一般也很难反驳。

根据传闻，新版3DS上屏分辨率提高到800*400，下屏320*240，取消对上代NDS游戏的兼容，电池增加到1600毫安，并加入右摇杆，强化摄像头等等。此传闻出现后，一些网友据此绘制了假想图，似乎更增加了说服力和可信度。

E3开始了，在6月5日的微软展前发布会召开期间，日本经济新闻网站突然发布消息说新版3DS将在任天堂发布会上正式公布！根据日经的这条消息，新版3DS本体改进暂时不明，不过屏幕增大1.5倍，尺寸达到4.3寸。预订2012年夏季发售，价格为15000日元（合人民币约1196元）。

有趣的是，日经消息发布的同一天，任天堂就对这则报道进行了官方辟谣。任天堂称日经新闻报道的内容未经审核，其中包含大量捏造的虚假信息。

熟悉这两家公司的都知道，这不是任天堂第一次和日经打交道了。就在今年3月16日，日经发表文章称任天堂将在亚洲地区推出3DS，4月份在韩国，夏季在中国。任天堂也是第一时间发表声明，谴责“日经产业新闻报道的内容完全没有经过任天堂授权和确认，均是日经推测的非官方内容。”但这次辟谣之后，正如日经所说，韩版3DS真的公布了；之后中国香港版和台湾版也在夏季公布。情报完全准确！而这也不是任氏主机第一次被日经剧透，大家也许还记得，当年最早爆料3DS、DSi等主机特征的均是日经，而且每次都是几乎100%准确！（这次爆料3DSLL价格稍有误差，并且没有在E3上公布）日经没有失手的时候，有趣的是每次爆料都被任天堂辟谣，结果没多久就成真的事实来看，大家相信本次日经关于新版3DS的爆料可信度极高。也许是被日经提前剧透，任天堂一赌气没有在E3上展出新版3DS。E3结束后，岩田聪在6月22日的Nintendo Direct网络发布会中公布了3DS LL的消息，并且和日经增大屏幕的说法吻合。这一对好基友的纠结多次证明，关注任天堂就看日经准没错。

宫本茂对改进版3DS的回应

E3之后，IGN网站对宫本茂进行访谈，问到3DS改进版问题。宫本茂回答道：“我真的对3DS的硬件很满意，我觉得这个型号已经最好。我们考虑3DS的改进版，还不如现在就着手设计下代掌机。”

绀野秀树对大屏幕的态度

负责3DS硬件研发的绀野秀树在近期的访谈中没有透露新版3DS的消息，但是他说很感兴趣，认为DSiLL那种大屏幕更便于观看。结果3DS LL真的发布了，他说话还算靠谱。

3DS数字下载情况报告

手机游戏喜欢用数字庆功，下载数量达到多少次啦，多少时间达成啦等等……传统游戏平台呢？现在也可以这么干了。就拿咱们的3DS来说，任天堂网络商店eShop已经运营了很长时间。E3期间美国任天堂的销售和营销执行副总裁Scott Moffitt公布了3DS美版游戏近期发售名单，还说了一些有趣的数字。

他提到eShop下载统计，在至少买了一个eShop下载游戏的用户群中（不算一个没买的人），统计平均购买游戏为4.7个。也就是说，你只要买了一个下载游戏，就很可能继续买，很有可能买到4个以上。（redbull我刚好4个：推拉、电波人间、DSi的照片格斗、美版机的Colors！3D）

关于eShop使用情况的统计数字如下：超过70%的3DS玩家连接过网络。其实这个数字之前岩田聪公布过，去年是60%，今年有所增长。那个大家喜闻乐见的《交换日记》上线后，至今有5800万张图片信息通过3DS的网络传送。

最后是软件下载情况，在美国有5个免费软件的下载量超过了100万，分别是在线视频点播程序《Netflix》，前面说的《交换日记（Swapnote）》，GBA版免费大作《塞尔达传说：四支剑》，口袋妖怪3D角色欣赏软件《口袋妖怪图鉴3D》和《任天堂视频（Nintendo Video）》。最后这个“任天堂视频”的观看数字已经累计到6000万次。

3DS游戏Bugs汇总和解决方式

从去年下半年3DS开发发威，大作推出了不少，但一个问题越发明显，那就是越来越多的游戏中暴露出严重Bug。如此集中，如此严重的情况在NDS时代是很少见的。好在，网络可以有效解决这些问题，尤其是eShop的存在，给Bug修正补丁提供了便利，不用像以前那样费劲回收卡带了。

◆怪物猎人3G

Bug：在获得稀少交易品“団長船の強化材”之后，斗技大会全武器完成后本可入手的“剣聖のピアス”和“増弾のピアス”将无法获得。

Fix：CAPCOM已于5月16日在eShop中提供了存档修正程序。只要满足条件即可使用这个程序来获得那两件装备。

◆马里奥赛车7

Bug：“ウーフーアイランド1”、“ウーフーアイランド2”、“GBA クッパキャッスル1”三条赛道都有不同程度的近路BUG，能大幅度提升成绩。

Fix：5月15日提供修正补丁在eShop中下载，如果不安装这个补丁将无法进行联网游戏。

◆新爱相随

Bug：游戏有着“死机”、“贴图不显示”等大量严重的BUG，官方甚至要使用两次升级补丁来修正这些BUG。

Fix：6月13日KONAMI提供的第一个补丁（Ver. 1.1）开始在eShop上提供下载。

主要修正的内容包括：

■与女友的SKINSHIP以及mail和电话交流改善；

■触摸操作灵敏度改善；

■改善“ラブプラスTOOLS ”提供的“继承存档修复”内容；

■有问题的一部分ToDo暂时停止。

另外KONAMI预定在2012年8月末到9月初放出第二个补丁。

主要修正内容预定为：

■部分高速化操作性改善；

■ToDo事件改善；

■日程输入画面改善；

■暂时停止的ToDo重新再开。

◆初音未来与未来之星 未来计划

Bug：游戏规定“お知らせ”数量达到30条，并且在房间画面累计停留1小时，就可以获得隐藏房间。但这1小时不算待机时机和进入3DS HOME菜单的时间，如果待机或进入HOME菜单则有可能出现BUG，缩短已经累计的时间。

Fix：对此SEGA在官网上放出了回避BUG的方法，就是让大家在房间画面时不要盒盖待机和进入HOME菜单。想确认是否已经符合条件时，一定要先进入其他模式（“リズムゲーム”、“PVシアター”、“ARモード”、“アルバム”、“クローゼット”、“オプション」）之后再返回房间画面。

◆王国之心3D

Bug：在“存在しなかった世界・幻想のはじまり”关卡中，使用リク破坏中央装置在螺旋楼梯时，如果刚好赶上时间结束强制DROP，那么恢复使用リク的时候牢笼仍然存在，会被关在里面无法出来。另外在满足特定条件后，リク的Command Slot也有可能不会增加。

Fix：官方于5月25日在eShop放出更新补丁Ver. 1.1，修正了上述问题。

3DS主机和软件破解以及烧录卡情况的简要回顾

目前3DS破解到什么地步了？你也许好奇为什么没人说这事？好像3DS玩家全是玩正版的高富帅，烧录卡已经没人关注了？其实去年夏天的时候出现过烧录卡的传闻，一个叫crown3ds的号称是首个3DS烧录卡。当时放出过视频，演示用此卡玩欧版《分裂细胞》（演示效果不清楚，并不能有效证明烧录卡的真实存在）。发布者表示，他们还要完善此卡的性能，然后就没有消息了。直到去年年底才有新的传闻出现。

crown3dscard.net网站说，crown3ds烧录卡将在2011年12月底上市，初期的版本不能玩3DS游戏rom，需要等到2012年1月烧录卡固件更新才能玩3DS游戏。这话明显有问题，不能玩rom的烧录卡那还是烧录卡？万一1月没有更新所谓的固件，提前买卡的人怎么办？不过看到烧录卡这三个字就打鸡血的人还是愿意相信这是真的。有意思的是，就在发表这个声明的当天，又有几个新的3DS rom被dump出来，仿佛3DS烧录卡真的要来了。谁知道，没过多久crown3ds的官网crown3ds.com（注意网址不同）对此辟谣，说他们的网站只有一个，那个crown3dscard.net是冒牌货！当然crown3ds.com这段时间好像也没有闲着，他们在网站上放出烧录卡开发进度，去年年底进度为70%，今年4月终于到72%了......

除了crown3ds，去年底还有个叫Gold3ds的烧录卡信誓旦旦的说即将运行3DS游戏。当时闹得沸沸扬扬，还真有人信，认为3DS烧录卡这次妥妥的。结果又过去大半年，之前等烧录卡那帮人都洗洗睡了，因为crown3ds.com始终停在72%，Gold3ds也消失了很长时间。

3DS破解进度如何？

就像我们了解的，破解主机系统通常从某个游戏或系统的漏洞（通常是非法溢出，软件崩溃等）开始寻找，然后利用此漏洞攻克系统防护，制作自制软件或者干别的“非法的”事。黑客（暂且用这个词称呼破解者吧）用各种方法寻找3DS漏洞，终于有人在2012年发售的两个3DS下载游戏中发现了蛛丝马迹，但是......

■《推拉》（日文名：引ク押ス，英文名：Pushmo）：QR码中的关卡名称很可能限制在16个字符长度，但名字过长并没有出现崩溃现象，所以可能仅在超出外部极限值（out-of-bounds values）的情况下崩溃，并不能用于运行程序。

■《Pyramids》：QR码中没有字符串，LZ10压缩算法无法用于运行程序。仅在超出外部极限值（out-of-bounds values）的情况下崩溃，同样不能用于破解系统。

■3DS浏览器：输入2-32长度字符串后崩溃，目前不能理解崩溃的原理，但这个漏洞是不能运行程序的。

3DS游戏下载

虽然有传闻说关键KEY已经被提出，但还没有放出。但是实际上，到目前为止3DS模式的破解没有进展。相比3DS主机系统，似乎游戏的破解速度更快一些，去年就有欧洲黑客dump出了不少3DS rom，并且发了出来，网上很容易找到下载（目前大概180个ROM）。不过dump只是提取出来整个镜像，rom文件并没有破解，不能完全打开分析文件的构成。

ESA调查称游戏平台的概念不断扩大

娱乐软件协会（ESA）在E3期间发表声明，根据Essential Facts About the Computer and Video Game Industry的调查，2012年49%的美国家庭有游戏机（有些有两台）。此外，将近40%的人表示他们在智能手机上玩游戏，这个数字比去年的20%提高了一倍；26%的玩家表示他们在其他无线设备上玩游戏，相比去年这个数字是13%。

“游戏变成各种各样的形式，出现在任何地方、任何地点、任何屏幕。而这个调查反应出这个新的事实。”ESA的老大Michael D.Gallagher说，“我们开发者和发行商的创造力不断扩大，在不同的形式和跨平台上出现各种各样的游戏。他们的创新引导消费者对其产品的需求，巩固产业的地位，从而变成美国经济中更有生命力和前沿技术的产业。”

报告称33%的玩家玩社交游戏，15%玩付费的网游，62%表示他们和其他人一起玩游戏，面对面或者通过网络。另外，Entertainment Software Rating Board's（ESRB）评级系统得到了很高的认可，98%的家长表示ESRB系统对给他们的孩子选择游戏有帮助，73%的家长认为游戏机的家长控制系统（parental controls）有用。40%的家长参与了孩子的游戏，他们每周至少和孩子玩一次电脑或游戏机游戏。66%的家长说电子游戏对孩子起到了积极地心理刺激作用。

调查显示，42%的玩家相信电脑或电视游戏给他们带来的价值比DVD、音乐或出去看电影都要多。2011年全美消费者花在游戏、硬件和配件的金额约为250亿美元。

短消息速递

■新任天堂明星大乱斗

制作人樱井政博不仅一次提到《任天堂明星大乱斗》新作的消息。最近他表示新项目已经开发进行第一阶段的工作，明年E3有可能放出视频，所以现在粉丝们需要的只是耐心，不要着急。

■动物之森

3DS版《动物之森》原定今年秋季发售，但却没有在E3上露面，让人不禁怀疑其开发进展。有媒体询问任天堂，得到的答复是“本作正在开发中。”希望游戏能够如期发售。

■高达310MB的下载游戏

目前3DS卡带的数字版游戏下载业务还没有实施，美版eShop推出的下载游戏《Order up!!》容量达到310MB（2485格），日版eShop的《口袋妖怪全国图鉴PRO》容量为375MB（3000格），创下目前最大容量记录。之前的保持者是《Mighty Switch Force》（1800格，225MB），《Let’s Golf 3D》（1520格，190MB）。随着数字版游戏下载的提供，3DS自带的2GB SD卡已经不够用了。

业内谈

他们对 3DS 主机、软件、乃至业界的看法

我们每天被各种言论包围，不同的观点、真伪难辨的说法、为炒作而诞生的舆论……大量充斥在各种媒体上。如何挑选真实、有营养的言论已经不那么重要，重要的是学会倾听，然后观察业界变化，享受游戏和游戏文化带来的乐趣。

游戏业界存在各种各样的发言，对自家游戏的大力宣传，对游戏业界发展的心得，经常关注能让我们了解很多。

“最初我们测试 3D 立体视效果时使用了不同的视角，其中包括向塞尔达致敬那关那种。我们发现这种俯视视角对 3D 的表现也很好。当我们创造了一个连接另一个的房间，让马里奥不断通过这些关卡时，我们惊呼‘看起来很熟悉啊……塞尔达！’在这个惊喜之后，我们决定玩一个数字游戏，因为今年是塞尔达系列 25 周年纪念，我们决定把 2-5 这关作为向塞尔达致敬的关卡，但是又觉得这个创意不应该出现的太早，于是我们把这关设置到 5-2。”

——《超级马里奥 3D 大陆》制作人小泉歓晃说出了向塞尔达致敬关卡的来历。

“有意思的是我们的首发很不错。3DS 首周销量是很棒的，最初的势头也很给力。但是春天之后、初夏的时候，销量就开始下降了。这是由于没有第一方大作造成的，与此同时我们给 3DS 完善了网络功能，之后销量还在下降。于是，在《塞尔达传说 时之笛 3D》之后，我们决定使用大降价的强烈手段。我们的赌注得到了收益，使得圣诞商战获得了成功。”

——北美任天堂老大雷吉大谈 3DS 2011 年销量的起落。

“此时此刻，我们真的认为 eShop 是一个小金矿。看来很多工作室忽略了这个机会，因为这是一个提供高质量内容的窗口。”

——开发小游戏成名的 Zen Studios 的 Mel Kirk 看到了机会。

“经过很长时间的内部讨论，任天堂终于决定不允许《The Binding of Isaac》在 3DS 上推出。对于被禁的原因，被认为是这款游戏有‘可疑的宗教内容’。感谢上帝还有 Steam 存在。”

——任天堂不让独立游戏《The Binding of Isaac》在 3DS 上推出，这款游戏的制作人 Edmund McMillen 说出了原因，然后将游戏改在 PC 的 Steam 上发行。他还说不是任天堂对独立游戏开发者不友好，只是限制很多，以后还会考虑给 3DS 开发游戏。

游戏媒体编辑对主机和游戏往往有很多话要说。

“在 2010 年 E3 之后，我们期待 3DS 有些爆炸内容，包括一个强大的游戏发售阵容，而不是那么让人失望的形势。即便是任天堂死忠，也不能仅靠 N64 移植游戏玩 6 个月。幸好任天堂在圣诞节假期发力，并最终修改到正确的价格，推出和上年相比不成比例的游戏大作。”

——Nintendo Gamer 杂志副主编 Matthew Castle 的这段话发表于一周年之际。

游戏软件开发者的观点同样很重要。

“（3DS）首发的前几个月并不是很给力，它没有做到我们期待的。直到我们需要的重要的功能——eShop 出现后，它才走上正轨。”

——曾推出《Colors！》制作人 Jens Andersson 看到 eShop 发布，因为他终于可以把《Colors！3D》放到上面去了。

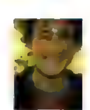
“对我来说，eShop 是 3DS 上唯一有趣的东西。我们不一定能在上面看到最强的游戏，但是我们能看到平台的构成，它将给我们看到任天堂和苹果的不同。苹果的生态系统将游戏只能玩 5 分钟或者更少，当电话铃声响起的时候放开游戏也没有任何的感觉，这点固然很好，但是让游戏没有出头的机会，不能向更深的层次改进。这点在 3DS 上不会发生。”

——Jens Andersson 认为 3DS 的数字下载平台更多的[illegible]，在上面开发游戏[illegible]。

“说 3DS 是‘头晕机器’的明显是散布谣言的人。任天堂真正的问题是从滑稽的定价和 DS 与 3DS 给人们的混乱上学到东西。3DS 跟随第四代 DS 出现，非常容易让人误以为是第五代。难怪我们听说任天堂正打算给 Wii U 改名字。”

——3DS 初期包括 SUN 在内的不少媒体说 3DS 造成头晕，一些游戏出版商也跟着起哄。对此，Matthew Castle 认为时间证明了一切，一年后 3DS 头晕问题“解决”了。当然，任天堂也用实力证明了 3DS 不是第五代 DS，同时 Wii U 也没改名。

个性鲜明的游戏博客Kotaku经常搞一些时效性专题，他们在3DS一周年之际，发表了一些言论和建议。这里收集两个编辑的发言，他们的建议都直指要害，也很具代表性。但有些词汇稍显重口，可能会引起任青不满，注意。



“过去一年3DS的表现越来越好，但仍有提高的空间。任天堂的3D掌机是死是活，基于我们（玩家）对2012年的期待。我们希望在未来一到两年看到一个新版本的3DS。我们也看到后面强大的第一方游戏阵容，包括《纸片马里奥》《动物之森》《路易鬼屋2》这些大作……如果够幸运，3DS还会跟随前辈的足迹，迎来一系列在其他主机上不会成功的游戏，比如《逆转裁判》和《雷顿教授》。那么下一步怎么办？好吧，任天堂需要让3DS实现完整游戏的下载功能；需要让我们通过网页浏览器登陆eShop；需要继续吸引高质量游戏开发者们。需要停止对3D的顾虑，因为大家都习惯了。”

——Kotaku网站编辑Jason Schreier在3DS一周年的时候对3DS首发和一年后的情况进行了上述发言。事实证明他的预测几乎都实现了！3DS LL发售了，3DS通过eShop提供完整版游戏下载从7月底开始，用网页浏览器上eShop也不远了。

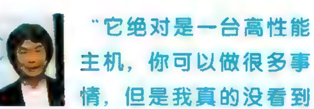
“对我来说这是一个警告，任天堂将要宣布新型号的3DS了——就像老版DS之后推出DSL一样，所以任天堂再这么搞也不新鲜。‘摇杆怪胎’的存在使我丧失购买3DS的欲望。”

——Kotaku网站的另一个编辑Richard Eisenbeis把3DS的扩展右摇杆称为“摇杆怪胎（Frankenstick）”，他说这是他不买3DS的一大原因。

“‘摇杆怪胎’发售后的六个月过去了，还是没有3DS新型号的消息。当我个人仍然相信新版3DS将要公布的时候，我忽略了这个浪费钱的恶心玩意儿，因为某些游戏……”

——Richard Eisenbeis后来想买3DS，他说由于迟迟没有新型号3DS公布，同时他又想玩《超级马里奥3D：大陆》《生化危机：启示录》《王国之心3D梦降深处》等游戏，改变了不买3DS的想法。不过……最后他又解释说买3DS主要是因为自己的工作（游戏网站编辑嘛）。可最后……他又纠结地说还在考虑什么时候去买。

任天堂大神宫本茂关心PSVita和智能手机。



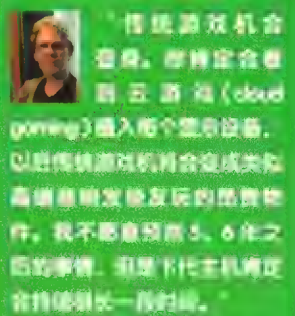
“它绝对是一台高性能主机，你可以做很多事情，但是我真的没看到软件和硬件的有力组合使其成为一个强大产品。当我们首发3DS主机的时候，我们没有《超级马里奥3D大陆》，没有《马里奥赛车7》，没有《新·光之神话》。我们努力想在首发的时候推出这些游戏，但不能按时完成。所以我们只能希望玩家看到3DS的亮点，然后还会购买主机。但是，回顾之前的情况，必须承认3DS首发时关键软件没能跟上。”

——宫本茂给SCE传授经验。

“我最近玩的游戏中并没有多少让我折服的。但是要说，我很喜欢《愤怒的小鸟》，特别是它将传统和新兴元素用精彩的方式结合在一起。《愤怒的小鸟》的概念很简单，但却是一个我第一次玩就很欣赏的游戏，心想这个点子要是我先想到的就好了。”

——宫本茂谈智能手机游戏，他从专业角度赞扬了愤鸟的操作极赞，交互界面和操作结合地很好很直观，适应操作后可以打的很准，最后没忘强调一点，“很明显，如果开发者给NDS制作这个游戏，操作更好！”结果，愤鸟最近宣布移植3DS了。

传统游戏开发成本高，又有各种限制，加上如今游戏平台的不断扩展（比如手机和平板），难怪很多人高呼传统游戏将死。



“[illegible]（pre-rendered movie），[illegible]。”

——EA的Frank Gibeau[illegible]

“传统游戏机会[illegible]云游戏（cloud gaming）[illegible]。我不愿意[illegible]5、6年之后的事情。[illegible]”

——id公司[illegible]Doom[illegible]John Carmack[illegible]

“[illegible]这个说法[illegible]了一次又一次。[illegible]一个游戏只用99美分，[illegible]15-20分钟，[illegible]”

——Crytek[illegible]Wii U[illegible]PSV[illegible]3DS[illegible]Crytek[illegible]

“DS 在日本一年内销售势头大增，但是在美国要用两年以上，并且最终销售额超过了 Wii。”

——3DS 在日本卖的不错，欧美不给力。岩田聪用 DS 做比较，说这是正常情况。

“当任天堂推出大屏幕 DSi（DSiLL）的时候，受到了消费者的称赞，DS 的市场有所扩大。”

——岩田聪又借 DSiLL 的经验说 3DS LL。关于 3DS 真正的改良版，他说“目前我们还有没具体的计划开发增值版型号。不过着眼未来，我们不否认这个可能”。

“增加第二个摇杆是可行的，但那样一来就要减小电池或增大主机尺寸。相比第二个摇杆，主机增大对玩家来说是负担，我们不得不做出这个决定。”

——岩田聪这样解释 3DS LL 不带右摇杆的原因。留着以后挖坟。

“很不幸我们有了亏损的记录，我感觉自己是有责任的。我的目标是，这将是我们唯一的一次亏损。有三个因素导致损失。首选，正值家用机的生命周期，也就是主机的过渡阶段。在这个时期销售额缩水实际上是很正常的。

下一个因素是，我们去年推出 3DS 时的首发失利，所以我们不得不采取降价的手段，以避免年底的失败。这意味着我们销售 3DS 就出现了亏损。这两个问题今年我们将解决。

第三个因素是我们范围之外的影响，是全球经济形势的不稳定，日元升值，汇率对我们非常不利。虽然我们不能对其继续进行干预，但我们需要设置一些方案能够让我们继续获得利润。”

——岩田聪告诉你为什么 2012 年任天堂有亏损，可不是水果党动不动就手机秒杀论这么简单。

“宫本茂仍将积极创造新东西，但是同时我们将让他给年轻人传递能量。制作人老了之后，肯定会在某天不能继续他的职责，会导致任天堂降低竞争力或者没有合适的接班人。我们一直在努力准备工作，避免这种情况的发生。”

——岩田聪又在辟谣宫本茂退休。名人退个休都这么难啊！

“我最近负责的一个大项目是 Audioguide Louvre– Nintendo 3DS，这个还不能挣钱，但是可能会成为我们未来的一个核心业务。”

——宫本茂说老任在下一盘很大的棋。

“宫本茂在追求创意和去除糟粕方面极富灵感。在公司内部他有点像‘轻度友好版本’的史提夫·乔布斯，尤其是排除不良要素的时候。他在私下的样子和在公众场合是不同的。”

——Q-Games 工作室的 Dylan Cuthbert 和任天堂合作过《星际火狐》等游戏。他和宫本茂有过接触，他说宫本茂的真实样子比乔布斯好一些，并不总是台上那种咧嘴大笑的老好人形象。（苹果已逝老大乔布斯除了天才的一面，还以臭脾气和人品差著称。）

卢浮宫的 Audioguide Louvre – Nintendo 3DS 系统

“它不是噱头，这点不用怀疑。你在游戏中疯狂收集金币，能收集的金币数量简直逆天。你能够获得大量 1UP 道具，没错，由于无处不在的金币，仿佛就像中了大奖。黄金马里奥（Gold Mario）能够投掷黄金火球，让你可以把任何东西变成金子。基本上你能想到的每个地方都能获得金币，并且你想把金币全部得到。”

——任天堂加拿大的 Matt Ryan 的意思是收集金币的概念就像在赌场中了大奖让人很爽，大量 1UP 使新手也容易玩下去。为什么强调“容易”呢？现在是轻度游戏时代嘛，所有游戏都必须宣传自己容易上手，才有可能卖个好数字。

“只有一个摇杆，那么玩 FPS 游戏的体验只有主机的一半！”

——这是 SCEE 最近在 PSV 的 FPS 游戏《抵抗：燃烧的天空》电视广告中的宣传语。在这之前《抵抗：燃烧的天空》被 SCEE 称为掌机史上第一个双摇杆 FPS 游戏，而如今这句颇具讽刺意味的话得罪了大量玩家，比如 PC 玩家说“我们连一半体验都没有啊”，3DS 玩家说“双摇杆？那双屏怎么算？”。SCE 有很多这种创意和争议并存的广告，U2B 的留言板里更有人喷到“似乎 SCE 的广告比 PSV 游戏还多”……

“‘假如下个大乱斗有 50 个角色也就成功了’，这已经不是问题。游戏中有大量可用角色确实是魅力，但我们倾向于解决游戏平衡性问题，又想让角色们都具有独特的个性，调整起来非常困难。关于角色数量，我们可能已经达到了可行性的极限。我觉得需要改变了。”

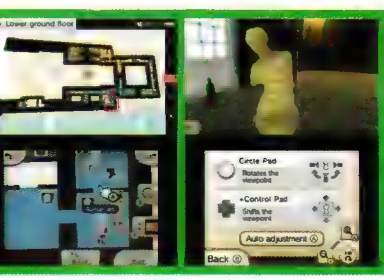
——樱井政博说《任天堂明星大乱斗》新作将重质量，轻数量。其实也对，很多角色没人用的乱斗（格斗）游戏不是好游戏，不过也别太少啊。

“对于公司来说，（这款游戏）显然是高优先级，所以全公司动用大量人力参与到项目的各细节。不仅仅来自铁拳，还有大量我们的其他员工。尽管我们的核心成员正忙于《铁拳 TT2》，希望尽早完工，我仍然认为我们将尽各种能力提供主力支持。”

——虽然铁拳制作人原田胜弘这么说，不少任饭还是担心最终游戏素质，希望别坑爹。（《任天堂明星大乱斗》已经确认在 3DS 和 Wii U 上推出，这次由 Namco Bandai 开发。）

“我们想对外公布数字版《新超级马里奥兄弟 2》和《脑锻炼 魔鬼训练》的下载数，为了让业界研究用户对数字版的消费行为，以便制定下一步动作。当他们知道数字发行市场的规模，他们可能倾向于接受一定库存风险去尝试销售特色下载内容。”

—— 某编最初看到“分享下载数据”还以为数字版游戏也可以二手交易了呢。



Audioguide Louvre- Nintendo 3DS 是任天堂和卢浮宫合作的项目，[illegible] 主机，使用内部 [illegible] Louvre 软件当导游。[illegible] RPG 游戏，可以在卢浮宫中看着 [illegible]

14 新型号 3DSLL
17 任天堂扩展右摇杆
18 任天堂新光支架
19 Hori 出品马车 7 方向盘
20 3DS 充电器汇总
22 NYKO 电池 POWER PAK+
25 三款移动电源使用评测
3DSLL预览!!
任天堂官方&授权
硬件专题

Nintendo Direct 6.22公布的大号3DS

新型号3DSLL

“对于E3上没有公布3DSLL这件事，任天堂解释说他们有很多渠道向外界发布消息，同时也想找个合适的机会给玩家一个惊喜，所以选择了Nintendo Direct。”

3DS主机性能

上屏	裸眼3D立体视宽液晶屏（约1677万色）4.88寸（长106.2mm，宽63.72mm）/分辨率800x240（横向800点的分辨率是左右眼各400点，用来表现立体效果）
下屏	触摸液晶屏（约1677万色）4.18寸（长84.96mm，宽63.72mm）/分辨率320x240
向下兼容	可玩所有3DS专用游戏软件，也可玩包括DSi专用游戏软件在内的所有DS系列游戏软件
触控笔	3DSLL专用触控笔，长度约96mm。
主机大小	长156mm，宽93mm，厚22mm（盒盖时） 长156mm，宽173mm，厚22mm（打开盖）
重量	约336g（包含锂电池、触控笔以及SD卡的重量）
颜色	（日版）红黑、银黑、白色 （美版）红黑、蓝黑 （欧版）红黑、蓝黑、银黑
电源	专用锂电池，充电器需另外购置（可使用DSi，DSiLL/DSiXL和3DS的充电器）* *日版和欧版不随机附带充电器，美版附带。
续航时间	玩3DS游戏——约3.5到6小时。 玩DS游戏——约6到10小时。
充电时间	约3个半小时
发售日期	（日版）7月28日 （美版）8月19日 （欧版）7月28日
价格	（日版）18900日元 （美版）199.99美元 （欧版）零售商定价

2012年6月22日的任天堂视频发布会（Nintendo Direct）最大的爆料就是新版3DS——3DSLL（欧美版本叫做3DSXL）。日版的3DSLL将于7月28日发售，美版3DSXL发售日为8月19日。日版售价18900日元，美版199.99美元。

更大更持久

大屏幕吸引了很多人的目光，从3DS的3.53寸（上屏）和3.02寸（下屏）到3DSLL的4.88寸（上屏）和4.18寸（下屏），任天堂也使用了“1.9倍”和“90%UP”这样的字眼来强调大屏幕的概念。但是屏幕的分辨率没有改变，所以同一游戏同一场景，大屏幕上看到的内容跟3DS的小屏幕是一样的。

3DSLL的优点除了屏幕变大，续航时间也有所提升。这两点改进被玩家称为“更大更持久”……按照官方说明，3DSLL的续航时间比原版3DS要高出半小时左右。如果玩DS游戏，最高能多出2个小时。

主机外形的改进

主机整体外形的改进很明显，轮廓更加圆滑，握住的手感似乎能好一些。主机首发有三个颜色，红黑、银黑和白色。打开上盖，红黑和银黑这两个版本的上屏周围都是黑色，但是白色主机上屏周围居然变成白色。还记得3DS吧？所有颜色的主机上屏周围的颜色都是黑色，任天堂解释这是为了更好的呈现3D效果。但是3DSLL白色主机却打破了这一原则。这不科学！目前任天堂没有给出解释。

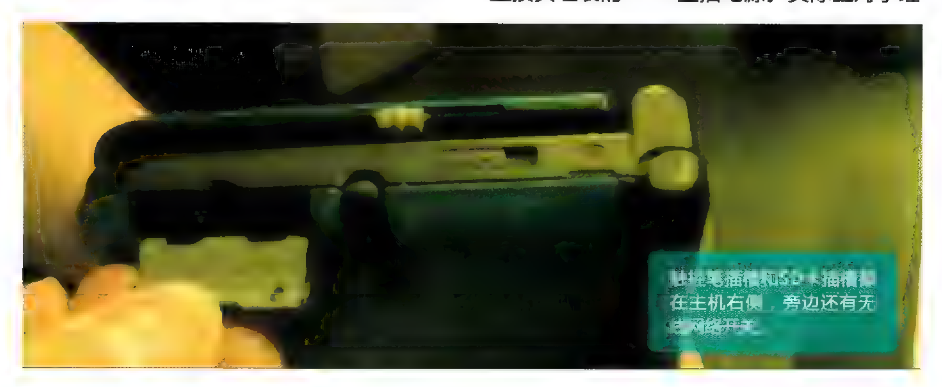
上屏周围还有两点变化，可以说都是优点。一是上屏的上面多了两个小突起，根据常识，这完全能够起到防止压屏现象。二是喇叭的孔增多，对音量和音效似乎有改善。

下屏周围按键的改进非常明显，SELECT、HOME和START这三个按键改变了设计，按键明显突出，手感应该比老版好一些。电源键的位置没变，但形状由3DS的方形改为圆形。

触控笔也有所改变，由3DS的伸缩式改回原来DS触控笔的一体式设计，机器上的触控笔插槽挪到了右侧。另外，SD卡槽也改到主机的右侧，和触控笔插槽挨着。

重量加重，没有充电器

上面是不错的地方，下面就要说一下3DSLL的缺点了。首先是重量，3DSLL的重量是336g（3DS只有235g，DSiLL是314g，PSV是279g，PSP3000是189g），这让3DSLL成为任天堂掌机中最重的一款。再有就是日版零售版内居然不带充电器，这在如今是很少见的。如果你有DSi或者3DS充电器也就无所谓了，因为规格一样，两者通用。而如果你没买过那些掌机，就必须再花钱买一个充电器。这种做法能想到的解释就是降低主机的成本，如果附带一个充电器的话，售价可能就难以压到20000日元以下了。很多国内玩家表示问题不大，因为国内市电是220V电压，就算有原装充电器也不能直接使用，需要另购变压器，或者直接买组装的220V直插电源。实际上对于经



触控笔插槽和SD卡插槽都在主机右侧，旁边还有无线网络开关

任天堂3DS LL（3DS XL）实际大小

[illegible]日本电子产品的人来说，家里大多有变[illegible]，转换成110V电压很方便。这时使用原装[illegible]肯定要放心一些。另外，3DSLL的专用[illegible]座不能使用3DS版本的，也不随主机附[illegible]，而是单独零售，定价1200日元。

[illegible]幕尺寸大幅增加，但是游戏分辨率没有[illegible]，所以正常来说在3DSLL上玩游戏的锯齿[illegible]一些。开3D立体视效果后的差异目前不[illegible]，但分辨率对画面的精细程度影响肯定是存[illegible]，这个影响就看个人能否适应。

[illegible] 3DSLL 95dpi，3DS 133dpi，PSP [illegible] iPhone4S 329dpi。DPI值越高，图[illegible]

为什么没有双摇杆

双摇杆是大家普遍关心的地方，可惜3DSLL并没有增加右摇杆。见到不少网友表示不满，认为任天堂不思进取。其实熟悉DSi到DSiLL的人都明白，这次的3DSLL也是这种情况，并非3DS的改进版，只是对应不同需求的新型号，也就是“老人机”这个定位。虽然前面提到了一些“改进”，但再回过头看看，3DSLL并没有要去改进什么，没有右摇杆、高清屏之类的新机能，完全不是要去替代3DS，而是和3DS平行。多数玩家看到3DSLL后，肯定不会特别感兴趣，3DSLL对3DS不会造成太大的影响，以后买新机可能还是以3DS为主。老人或者视力不好的人，或者一些喜欢大屏幕的玩家很可能会去考虑3DSLL。虽然这台大号3DS的重量增加，携带不太方便，但在家里玩玩还是很不错的，尤其是“脑白金”这类游戏。显然3DSLL没有必要给老人和视力不好的人设计双摇杆，或什么新机能。说到右摇杆，3DS有扩展右摇杆外设，目前已经有7款游戏能用。由于体积和外形的改变，扩展右摇杆在3DSLL上无法使用。如果玩这7个游戏必须使用右摇杆，那么用3DSLL来玩就会有困扰，需要适应没有右摇杆的操作。

日版 3DS LL

首发颜色：红黑、银黑、白
发售时间：2012 年 7 月 28 日
价格：18900 日元

美版 3DS XL

首发颜色：红黑、蓝黑
发售时间：2012 年 8 月 19 日
价格：199.99 美元

欧版 3DS XL

首发颜色：红黑、银黑、蓝黑
发售时间：2012 年 7 月 28 日
价格：零售商定价

日版首发颜色

美版首发颜色

欧版首发颜色

关于充电器

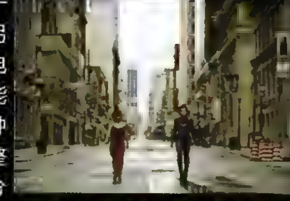
在这 3 个版本中，只有美版随机器附带充电器。由于分区的原因，我们是不用考虑欧版主机的，所以购买日版机器的话，就要另外购买充电器。我们本期做了 3DS 可用充电器专题，同样适用 3DSLL。

我已经有 3DS 了，还买 3DS LL 干什么？

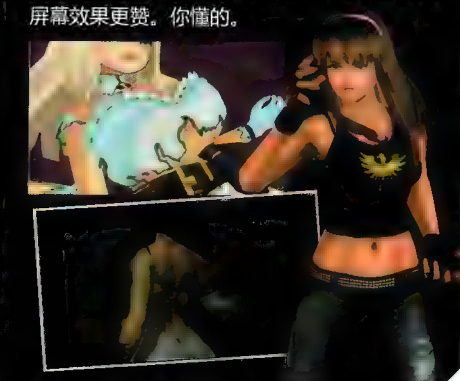
1 新游戏。比如和 3DSLL 同日发售的《新超级马里奥兄弟 2》和《东北大学加龄医院研究所 川岛隆太教授监修 脑锻炼 5 分钟魔鬼训练》。尤其是后者，2D 画面对分辨率要求低一些。当然以后的新游戏，尤其是 3DS 下载游戏，都可以用 3DSLL 来玩。根据已经试玩到主机的人说，画面没问题。

老游戏。如果你是 3DS 玩家，手里已经有一些老游戏，可以用 3DSLL 重新玩一遍，屏幕变大能够带来新的感觉。之前在老 3DS 里面下载的 eShop 3DS 下载游戏也可以转移到 3DSLL 上玩，如果你愿意的话。

2 看电影。eShop 上有各种视频节目，可惜国内悲剧。如果你会用代理的话，还是可以尝试一下这个的。另外就是 3D 电影，3DS 能够看 10 分钟 3D 视频，整部电影通过分割文件的方式，可以分成多段 10 分钟看完。用 3DSLL 的大屏幕看 3D 电影效果肯定比 3DS 强很多。不过 10 分钟限制确实很烦，也许任天堂以后会放开限制，让 3DS 系统能够播放长片。否则 3DSLL 的屏幕就太浪费了。



3 一些有特殊嗜好的同学表示，一些游戏具有共同特点，据说通过 3DSLL 的大屏幕效果更赞。你懂的。



Nintendo

任天堂扩展右摇杆评测

去年12月和猛汉3G一起发售，之后的实践证明，扩展右摇杆还是很不错的，目前支持的7款游戏全部发售，买一个扩展右摇杆来玩这些游戏很舒服

扩展右摇杆目前支持 7 款大作，并且已经全部发售

去年 12 月和猛汉 3G 一起发售，之后的实践证明，扩展右摇杆还是不错的。到目前为止，此物已经支持 7 个游戏。除猛汉 3G，还有《皇牌空战 3D》《生化危机启示录》《合金装备索利德 食蛇者 3D》《新 · 光之神话》《王国之心 3D》《真三国无双 VS》这几款广大群众喜闻乐见的大作。注意，任天堂初期公布的扩展右摇杆支持游戏目前已经全部发售。后面还有什么游戏支持扩展右摇杆，任天堂还没说。不过，你再看一遍这些游戏，光这 7 款大作已经有足够的理由入手扩展右摇杆了。

Point 1 增加一个摇杆和两个按键

如果你不了解，也许会有这么一个疑问："3DS 的扩展右摇杆有什么用呢？" 如果真的有这个问题，我猜你很可能没怎么玩过家用机。因为 n 年前家用机手柄就已经全面普及了双摇杆，并且沿用至今。而掌机双摇杆配置是从本世代开始的，PSV 本身就是双摇杆，3DS 遇到 3D 游戏视角的操作瓶颈后，推出了这个右摇杆配件（其上还有两个新键 ZL 和 ZR，作用不如右摇杆明显，基本可以忽略）。

在猛汉 3G 中，右摇杆的功能是调整视角。聚会的时候我见过不少猛汉不用右摇杆，照样玩得很棒，甚至水下的视角调的都不错……这不科学！《合金装备索利德 食蛇者 3D》不用右摇杆也行，只是操作繁琐，起码调整视角的操作要适应。其他游戏，对调整视角的需求本身就不太高，比如《王国之心 3D》和《真三国无双 VS》。《生化危机启示录》可以用右摇杆控制视角，体验类似 FPS 游戏的操作感。不用也无所谓，因为这游戏本身就是生化 4/5 和雇佣兵的单摇杆设计。《新·光之神话》中的右摇杆作用可以忽略不计，跟左摇杆功能完全一样。如果不算忽悠玩家，就只是为了照顾左撇子而已。

根据目前发售的第一波（以后肯定还会有游戏支持右摇杆吧？）游戏可见，在很大程度上，使用右摇杆确实改善了操作的舒适感，有些游戏也很有用，但不是必须的，而且因人而异。有人就觉得安装右摇杆之后，3DS 变得丑大重，这是他们不买的一大理由。我个人觉得，右摇杆的手感也需要些许时间适应，毕竟底盘的造型、右摇杆和新增 ZL、ZR 的位置等等，使其手感和 3DS 完全不同，所以有些人一试就骂娘也很正常。而扩展右摇杆上增加的 ZL、ZR 两个键，在一些游戏中有用，比如在《真三国无双 VS》中可以设定为放无双或计谋。如果没有右摇杆，这些操作就要用十字键控制。按下十字键时，左手拇指离开了左摇杆，对操作流畅度有些影响。

Point 2 价格

目前扩展右摇杆的淘宝价在 120 元左右。价格便宜，而且基本属于一次性投资。虽然使用一节 7 号电池供电，正常情况一节电池玩个 100 小时问题不大。（关于电池续航长短不一的问题这里就不谈了。）

总结

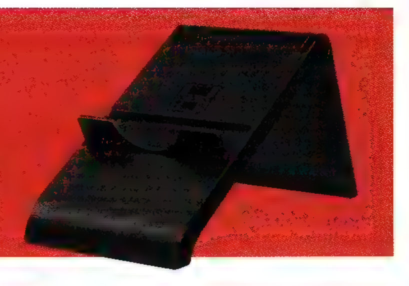
扩展右摇杆的价格便宜，质量有保证，这是关键的。弧线造型的握感舒适，右摇杆和 ZL、ZR 按键的手感也都很棒。增加的右摇杆对某些游戏很重要，比如猛汉 3G 和食蛇者，强烈推荐购买右摇杆来玩。其他游戏就不那么重要了，需理性购买。如果你买右摇杆只是为了玩新光，别后悔就行，也别说我没告诉你。另外，很多传闻说新版 3DS 就快来了，本体上增加右摇杆。实际上，新型号 3DS LL 并没有增加本体右摇杆。个人认为，以后带双摇杆的所谓新版 3DS 什么时候发售只有天知道，想玩就别托了。

3DSLL 没有右摇杆，带右摇杆的改进版 3DS 短时间不会出现了，放心买扩展右摇杆吧！

Nintendo

任天堂新光支架评测

用来玩新光的支架，虽然能放很多东西，但实际作用比扩展右摇杆要小很多。有趣的是，这个支架是MIJ（Made In Japan）的产品，似乎好多年没见过日产的东西了。

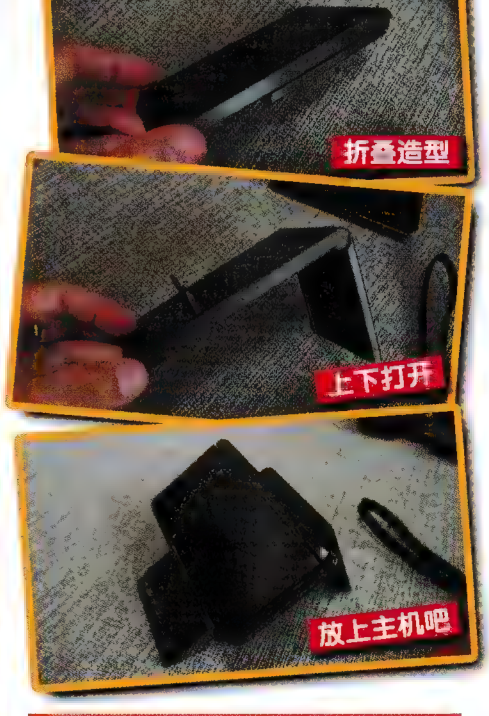


新闻动态 硬件评测 软件部分 专题策划 攻略研究 读编交流

设计小巧可爱的“万用”支架，实用性则因人而异

《新光神话 帕鲁缇娜之镜》是个十分强调触摸屏操作的游戏，玩的时候只能一只手握住3DS。这样的姿势很容易就会晃动，而晃动对于裸眼3D屏幕来说是个大问题。为了解决这个问题，游戏制作组搞了个折中的办法，就是推出这款3DS专用支架，给你在游戏的时候提供一个相对稳定的环境。

支架使用方式示意图



Point 1 体积小

最开始看到游戏包装的时候就在想，这么小的包装，真的能放下一个支架类的外设？打开才知道，其实这个支架是折叠结构设计，折起来的时候长和宽跟3DS差不多，而厚度只是3DS的一半多。把支架拿起来，把背部的短板打开支撑，就形成一个平缓的斜面。再将斜面上的小挡板打开，这里就是放3DS的地方。整个支架的结构可谓相当简洁，收纳状态和使用状态的转换只需要几秒钟，就像3DS开盖合盖一样方便。由于体积小，又是采用塑料，所以重量很轻，携带方便。

Point 2 适用性强

在3DS本体与支架接触位置的四个角都设置有胶垫，在正常环境下使用，能够保证机身不发生位移。机器背部没有任何阻挡，所以充电、拔插卡带和触控笔之类的操作都不受影响。而与机器正前方接触的小挡板上也有一个弧形缺口，为的是不挡住耳机接口。这个弧形接口做得足够大，你有充分的空间可以左右调整3DS的位置。有意思的是这些设计也正好符合PS Vita的机身，所以给PS Vita用也挺合适的。其实NDS、PSP和其他很多设备也都能用。

Point 3 支架的舒适性绝对因人而异

支架底部的空间完全是空的，所以在玩《新·光之神话》的时候，不论你用哪只手控制方向，手指都有足够的空间放置。问题在于这个支架斜面的角度是固定的，也就是说3DS在支架上摆好之后，摇杆按键与桌面的高度是固定的。一般人的手在握住3DS之后，手腕需要紧紧的贴在桌面上，玩久了可能会有不适感。我用的时候总是想抬高一点，有时干脆变成连机器带支架一起抬起玩了。所以用这个支架玩《新光之神话》，稳定性是足够了，但是舒适性还是因人而异，不一定你就能用这个支架玩得爽。

别的东西放在支架上面妥妥的，比如PSV，毫无违和感！

总结

纯当普通支架使用的话，把3DS或PS Vita之类的机器摆在上面玩玩不那么激烈的触控笔游戏，或者看片都很不错。毕竟其便携性能强大，折一下就变成3DS那么大的一块，塞包里还平整不占地方。价格上也很合适，买《新·光之神话》直接就送，单独购买不到700日元（国内不知道有没有商家单独卖这个）。

Hori 出品马车 7 方向盘

Hori 这个牌子大家肯定都知道，几乎可算是掌机优秀外设的代名词了。只要是正品，品质有保障。这个方向盘外设不错，如果你觉得功能合适，就不用再犹豫了。

为你的卡丁车驾驶提供更刺激、更真实的操作体验

《马里奥赛车 7》首次加入了第一人称视角，可以通过转动主机本身的形式来控制方向盘。这种操作方法提供了一种新的游戏体验，练好这种操作也是很有乐趣的事情。不过 3DS 那方方正正的造型，拿在手上转来转去的不会好受，也容易打滑。日本外设名厂 HORI 看准了机会，跟游戏同期推出了这款握把外设。

Point 1 类似 F1 方向盘的造型设计

为了符合“方向盘”的概念，这个外设自然被设计成了方向盘的形状，而且是类似 F1 赛车上那种方向盘形状。实际使用时，因为屏幕被架在“方向盘”的中间，你的注意力都集中在那里，感觉更像是 F1 的方向盘了（现代 F1 赛车上几乎所有的操作和仪表显示都集中到方向盘上）。

以上这些是题外话，让我们正式来看看产品本身。握把正面铭牌印制了安装的步骤，提醒大家要先将主机上部装上，然后再按紧下部。这是因为要把握把上的 LR 键顶在 3DS 本身的 LR 键之上。如果先装下部，将无法把 LR 键放进去。同样在拆卸的时候也要先拔起底部才行。产品中还附带一根手绳，喜欢稳妥的人可以将其拴在主机上，然后穿过握把套在手上确保不会掉落。

Point 2 安装简单设计合理，手感很不错

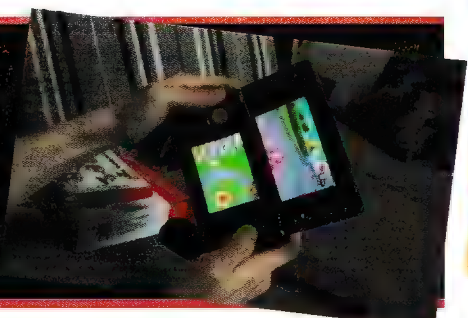
安装好后，3DS 侧面的关键部位都没有被挡住。耳机孔、音量调整、无线网络开关、充电口、卡带口、触控笔槽、红外线口都没有问题。如无特殊情况，平时就不用把它拆下来了。握把的 LR 只是简单的对 3DS 本体的 LR 键施加压力，不存在像 3DS 专用右摇杆那样用红外线传电子信号，也就不用什么电池之类的提供电力。握把的 LR 键做得很大，手指怎么放都可以按得到，而且只需要轻轻用力就能起作用，简单又实用。

两侧手握的部分厚度有 3 到 4 厘米，握感很不错，也很稳当。当然这个握把没办法解决主机晃动时裸眼 3D 画面失焦的问题，所以建议大家用体感来操作《马里奥赛车 7》的时候，还是关掉裸眼 3D 比较好。

方向盘造型和使用方式安装示意图

总结

方向盘握把并不是 3DS《马里奥赛车 7》专用，打任何游戏都可以用来提升 3DS 的手感。另外，如果你有支持体感操作的手机赛车游戏，也可以放到这个握把里玩，前提是手机放得进去。小编的 4.3 寸屏手机比 3DS 小，放进去后用拇指稍微固定住两边，也能转动着玩。小心掉落啊！



不要直插哦！

自带原装　USB 线 + 头　神游 DS1

3DS充电器

可用种类和使用情况汇总

充电底座

目前 3DS 还没行货，不管是日版还是美版，原装充电器都是 110V 的。这就意味着，刚买来的 3DS 不能直接充电，还要配一个 110V-220V 的变压器。否则，拿起充电器直插 220V 电源，充电器就该冒烟了。如果你没有变压器，记住买 3DS 的时候买一个。其实还有一些办法，比如你有神游 DSi 的充电器的话就省钱了，因为 3DS 可以直接用它来充电。本文就来介绍 3DS 可用充电器，大家可以根据自己的喜好选择。

千万别直插！

原装充电器

●电压　：110V　●价格　：随机自带
●变压器　：需要　●其他　：美日版都是 110V

充电速度：标准

3DS 在国内以日版居多，美版其次，欧版是很少见的。因为 3DS 有分区限制，不同版本的游戏不能通用，所以大多数玩家选择日版；有特殊需要的选择美版。欧版游戏少，又不好买，少见有人使用。

不管日版，还是美版，主机原配的充电器都是 110V。欧版是 220V，但由于国内用欧版机的玩家很少，基本可以忽略。其实，使用充电器没有特殊操作，插上就用的东西。只是由于 110V 的问题，需要牢记日版和美版的原装充电器不能直接插在国内的 220V 市电上。也就是说，不能直接把 3DS 原配的充电器插在家里的插座上。插之前一定要配 110V-220V 的变压器。原装充电器就这点儿注意事项，其他就没什么特别的了。

旧物再利用

神游 DSi 充电器

●电压　：220V　●价格　：贵（150 元左右）
●变压器　：不需要　●其他　：神游 DSi 和 3DS 可用

充电速度：标准

DSi 和 3DS 的电源接口一样，功率标准相同，所以用神游 DSi 充电器给 3DS 充电是非常不错的选择。使用神游 DSi 充电器有很多优点，首先因为这个充电器是行货版本，输入电压是 220V，我们可以直接插在市电上使用，不用再买变压器。其次，原装充电器的质量可靠，充电效果稳定，不会对 3DS 造成潜在的不良影响。最主要的是，如果你以前买过神游 DSi，已经有 DSi 充电器的话就省了一笔钱。不过神游 DSi 充电器的缺点也很明显，就是价格很贵。目前原装货市面上已经不太多见，有些淘宝店卖到 150 元以上。即便这么贵还卖出了不少，可见需求较大。便宜的也有，只是不要一味贪图便宜，买到组装的假货就得不偿失了。

便宜但质量不可靠

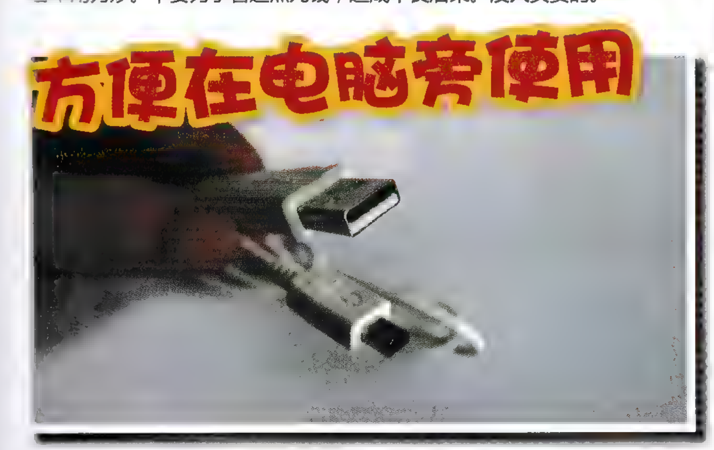
山寨 / 组装充电器

●电压　：220V　●价格　：便宜
●变压器　：不需要　●其他　：质量不稳定，选购需谨慎

充电速度：不确定

一般组装充电器充电功能没什么问题，不过有电压不稳导致右摇杆失灵的现象出现，这里就不具体分析原因了。质量不好的组装充电器，电压不稳定对主机会不会造成影响呢？目前还没有太多案例可以证明。虽然在 3DS 发售初期，国内网络上出现不少用组装充电器对机器有损坏的言论，但仅仅是传闻，并没有特别确定的证据和例子。目前这类话题几乎已经不见了。不过，由于组装充电器质量问题引起的画面抖动和右摇杆失灵现象，确实屡见不鲜，而且这两种情况笔者都有幸见到过。所以还是提醒一下各位，即便组装充电器对主机硬件没有太大影响，这种影响画面和配件的东西，还是尽量少用或者不用为妙。不要为了省这点儿钱，造成不良后果。没人负责的。

方便在电脑旁使用



USB 充电线

●电压　：110V　●价格　：20 元左右
●需要变压器　：购买　●其他　：携带方便

充电速度：较慢

使用计算机的 USB 口充电大家应该不陌生吧？NDS 和 PSP 时代都有这种 USB 充电线。优点是便宜和方便，一根线一般几块钱或十几块钱，只要在计算机旁边，插在 USB 口上就能充。如果你有坐在计算机旁边一边查资料一边玩游戏的习惯，用 USB 口充电绝对是很方便的。不过使用 USB 充电线的缺点是充电时间较慢，毕竟 USB 口的输出电压 5V，电流最大才 500mA（100mA-500mA）。

3DS 可以用 DSi 的 USB 充电线，后面要介绍的品胜 USB 充电线就不错。当然买其他品牌也可以，注意挑选质量好一些的使用。便宜货即便对主机没有不良影响，也容易坏啊。

其他可用充电器

●电压　：220V
●变压器　：不需要
●价格　：根据产品有所变化
●其他　：替换转接器可给其他设备使用

标题加上一个“其他”，是因为这类充电器很少被 3DS 玩家关注。但无论从质量，还是价格来说，都非常值得推荐。这里推荐品胜出品的两个产品，将它们组合就可以给 3DS 充电。其他类似的产品，大家可以自己多留意。

品胜推出过众多接口的 USB 充电线，笔者选择 DSi 的，因为和 3DS 接口一样。然后又选了品胜的“ICharger 爱充”来当充电器。“ICharger 爱充”是标准 USB 接口，正好把 USB 充电线插在上面使用。“爱充”的另一端是电源插头。

参数如下：

输入：AC 100-240V 50/60Hz 150mA Max

输出：5V，1A

5V 电压是标准 USB 配置，可以给很多设备充电。根据“ICharger 爱充”自己的说明，这款产品适用于 iPhone4、3GS、诺基亚 N97、HTC G11-G14、三星平板电脑 P7500 等等。对应型号很多，这里就不全部列出了。

3DS 原装充电器的输出电压是 4.6V，电流 900mA。用这个 USB 充电器没问题。关于充电电压和电流问题，大家可以看本刊后面移动电源部分的详细说明。小编之前一直使用这个品胜的 USB 充电器组合，这次特意进行了充电时间测试，“ICharger 爱充”给 3DS 充满电需要 3 个小时，和神游 DSi 充电器的时间完全一样。通过测试不难发现，标称 1A 的输出电流并没有提高充电速度，是符合 3DS 充电标准的，自然不会损害 3DS。另外，“ICharger 爱充”的质量相当稳定，给 3DS 充电的过程中“ICharger 爱充”本体几乎完全不发热，起码用手摸上去一点热的感觉都没有。

关于充电时间测试

前面每个产品都有充电速度说明。我们使用的充电速度测试方法是将 3DS 全部放电，再次开机后红灯闪烁并马上自动关机。在此状态，进行充电测试，并记录时间。

标准时间：使用 3DS 原装充电器的充电时间约为 3 个小时整。可以以此数值来对比充电器性能。

新闻动态
硬件评测
软件部分
专题策划
攻略研究
读编交流

换电池延长续航

NYKO

2倍原使用时间

电池

POWER PAK+

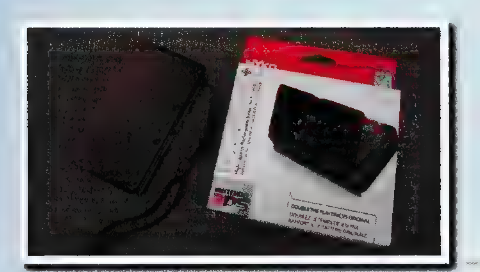
NYKO的产品并没有得到任天堂授权，甚至2008年他们还和任天堂打过官司。问题出在商标和专利设计权上。NYKO曾说，那些主机厂商设计的周边配件存在缺陷，他们牛逼给解决了，所以让主机厂商很没面子。于是官方不高兴，用版权那一套告他们，但他们不怕。其实NYKO也只是表面上有骨气，实际上继续干着热脸贴冷屁股的活儿——乖乖给人家做没得到授权的配件。

说了半天，有必要介绍一下NYKO。据资料记载，NYKO公司成立于1995年，总部在加利福尼亚州的洛杉矶。他们主力开发、研究数字产品的周边配件；希望通过自己的产品解决硬件设计问题，让用户获得更好的体验。其产品的主要经销地区是美国和加拿大。大概就是这么个意思。因为咱不是给他们做软文，就不普及其牛X的公司文化和制造理念了。总之，NYKO的这个3DS电池包也是抱着“解决设计问题”的“理念”诞生的。电池包就是电池，功能自然是增加电量，因为3DS本身的电池确实不怎么给力嘛。NYKO看到商机，在3DS发售不久的3月27日推出了这款电池包。

价格

对于国外厂商的配件，14.99美刀的定价还是很靠谱的。对老外来说，这价格不到半个3DS游戏（美版游戏多数定价39美元）。而且这还只是官方定价，亚马逊等网站卖到12刀，Best Buy搞活动打折时只卖10刀，才合人民币60多。相当良心的定价。

不过国外货不好买，虽然目前国内通过网购的渠道挺多，想买肯定能买到，不过很难以原价搞到就是了。编辑通过淘宝买到，现货155元……如果可以等几天（7天以上），用代购的方式100元左右可以搞定。

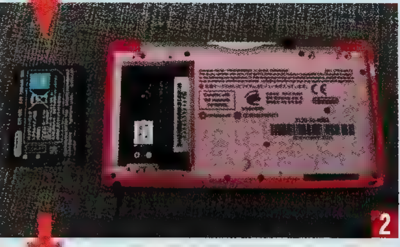


电池包安装方式

先看一下NYKO电池包的外形。一个体积很大的黑色扁条状物体，比3DS电池后盖厚很多。平放比3DS稍小，电池部分突出一截，就是右图1中有金属板的地方。突出的大小和3DS原装电池一样，所以电池包的整体造型可以理解为3DS电池+加厚的后盖的合体。

3DS更换电池要用螺丝刀打开整个后盖，这点和DS不一样。NYKO电池包自带了一个小螺丝刀，省了很多麻烦，这点很人性化。打开后盖，将原装电池取出来，把NYKO电池包凸起的电池扣在3DS电池仓内，整个后盖就扣到3DS主机上。不过NYKO电池包的后盖比3DS本身的可是厚了很多，约5毫米，截面呈梯形。造型是否美观因人而异，个人觉得不难看。

虽然比3DS本身的后盖厚很多，但相同的是NYKO电池包的后盖上方也有4个螺丝（这是废话……），用附带的螺丝刀固定好就完成了安装工作。电池包的安装还是很简单的。安装后，结合处非常吻合，近距离观察也看不到缝隙。总之电池包的安装简单轻松，附带螺丝刀也很人性化。只要会用螺丝刀，5分钟内搞定。



1 从包装中拿出NYKO电池包，外形有点像老式手机电池。别忘了拿出附带的小螺丝刀。

2 用小螺丝刀拆下螺丝，打开3DS的后盖，取出3DS的原装电池。这个操作其实很简单。

3 将NYKO电池包按照如图所示，两者的芯片位置对应，扣在3DS电池仓上面。

4 稍微用力压紧NYKO电池包，使其和3DS紧密结合，然后用螺丝刀固定螺丝。搞定收工！

包装

其实这个电池包有两个版本，一是编辑部的这款单电池包简装版，另一个是带有特殊充电底座的底座+电池包双件套。双件套中的NYKO充电底座的作用相当于3DS本身的座充，把3DS放在上面直接给电池充电。因为NYKO电池包下面的结构和3DS不同，所以3DS的原装充电底座不能用，要用专为电池包设计的底座。不过除了充电方式不同，用底座给NYKO电池包充电的时间和用充电器是一样的。所以我们只评测电池包，无视底座。如果你看完本文想买NYKO电池包，同时又喜欢座充，可以购买套装。

NYKO电池包的包装是纸盒子，体积不算大，差不多是3DS的两倍。里面有电池包、说明书和警告页，还有一把小螺丝刀和两个小螺丝。

使用感受

首先看看安装NYKO电池包之后，对其他配件造成的影响。

由于后盖有一块不算太小的凸起，所以扩展右摇杆别想用了。安装电池包后根本放不进扩展右摇杆中。如果你是个必须用右摇杆的猛汉玩家，可以直接pass掉这个电池包。

有些比较小的3DS收纳包，就是大约刚好装进3DS的那种，也没办法装进安装此电池包的3DS。还有什么硅胶套之类的东西，安装电池包后肯定也用不了。这是需要注意的。如果提到的这些配件对你很有用，你就要对比一下购买NYKO的重要性了。

手感方面，由于电池增加了不少重量，拿在手里明显能感觉到重量的增加。整体重量类似安装了扩展右摇杆。

电池包背面有两个小的凹槽，有点类似PSV的设计。可惜凹槽很小，对手感没有太大的改善。不过由于厚度增加了不多，安装电池包后的手感也没有变坏。个人感觉，如果手大，增厚的3DS更好把握。也就是说，安装电池包后，对于手大的人，3DS的手感应该是更好一些。

小编个人感觉NYKO电池包增加了主机的厚度之后，手感有所提升。这个感觉因人而异。但根据亚马逊等网站评论，老外普遍表示肯定，跟小编的看法一样。

电量测试

电池包最主要的性能还是电量。电池的电量不给力，外形什么的都是浮云，我们是不会考虑的。下面开始测试电量的使用情况，测试分为两个部分：充电时间，放电时间。

■**充电测试方式：将电池包的电量全部放完，使用原装充电器进行充电（使用神游 DSi 充电器的效果也是一样的）。记录全部充满的时间（连接充电器时 3DS 充电指示灯不亮即为充满）。**

■**放电测试方式：在充满电的状态，播放《火炎纹章 觉醒》的开头 CG 动画。记录没电自动关机时间。**

充电测试：刚买到的 NYKO 电池包里面并不是完全没电，因为锂电池长时间没有电的话，对电池寿命有影响，所以目前绝大多数锂电池或移动电源出厂都有电，不要误以为买来的新电池里面有电就是被人用过的二手货哦。由于新电池有电，所以安装到 3DS 之后，我们要先放完全部余电，直接进游戏（测试用的游戏是《火焰纹章 觉醒》）播放开头 CG。放电结束后，正式开始充电测试，充电器使用的是原装神游 DSi 充电器。测试结果如下：

充电测试
将 NYKO 电池包完全放电，使用进行充电。
结果：约 5 小时 4 分钟

将电池充满电后，我们进行放电测试，也就是电池在 3DS 上的使用情况。由于 3DS 具有各种功能和设置，根据游戏和玩家的个人习惯不同，玩游戏时的主机设定会有很大区别，比如亮度、音量、省电模式，这些设置不同直接影响到电池的续航时间。所以测试 NYKO 放电情况比充电麻烦得多。我们不可能将各种设置情况测试全面，挑选了这些组合进行对比测试，分别是最高 / 最低亮度，WiFi 打开 / 关闭，省电模式打开 / 关闭，3D 立体式效果最高 / 最低。根据省电和费电的情况，组合为最费电的设置（测试 1）：最高亮度，WiFi 打开，省电模式关闭，3D 效果最高。最省电的情况（测试 4）：最低亮度、WiFi 关闭，省电模式开启，3D 效果最低。

测试方式为自动循环播放《火焰纹章 觉醒》的开头 CG 动画。如果正常使用 3DS，也就是玩 3DS 游戏、玩下载游戏、上 eShop，听歌等相结合，相同条件下的使用时间会更长一些。

放电测试
测试 1：3DS 原装电池：最高亮度、WiFi 打开、省电模式关，3D 最高。 结果：约 2 小时 34 分钟
测试 2：3DS 原装电池：最低亮度、WiFi 关闭、省电模式开，3D 最低。 结果：约 4 小时 37 分钟
测试 3：Nyko 电池：最高亮度、WiFi 打开、省电模式关，3D 最高。 结果：约 5 小时 20 分钟
测试 4：Nyko 电池：最低亮度、WiFi 关闭、省电模式开，3D 最低。 结果：约 8 小时 26 分钟

总结

■**优点：**

1，价格便宜。

2，电量足，货真价实。相比 3DS 的原装电池，NYKO 电池包可以有效地增加一倍以上的使用时间。

3，安装简单，会用螺丝刀即可。

4，造型不错，比较酷。

5，增加主机厚度，提高了手持的舒适感。

■**缺点：**

1，不能和扩展右摇杆同时使用。不能使用 3DS 原装座充充电。

2，不能放入较小的主机收纳包中。

3，增加了主机的重量。

4，电池包表面材质的胶皮味很重、难闻。

右侧为安装了 NYKO 电池包的红色主机，厚度增加明显。不过硬派的造型更适合屌丝玩家。

上面的红色主机比下面的黑色厚出一截，在这个角度看，多出的厚度很容易看清，就是红色 3DS 上面的黑色梯形。

安装 NYKO 充电包后主机增厚，扩展右摇杆无法使用，放不进去了。

需要注意问题

1，换电池 3DS 主机的时钟会重设。

2，是否适合自己，这是个问题。电池包的安装虽然简单，但还是要用螺丝刀拆卸。相比移动电源可以随便拔插，电池包就不是特别方便了。所以就出现了这个问题，是否适合自己。

经常在家、在学校或公司，能够很方便的找到充电插座，这款电池包就没什么大用。因为 3DS 本身的电池能玩 3，4 个小时，很方便充电的话，就无所谓增加一倍时间。如果是经常长途旅行，坐火车或汽车，随便十几二十个小时不方便充电，这款电池包也不是很实用，不如使用大容量移动电池，有些已经能够提供 3DS 长达数十小时的时间。我们本期也做了几款移动电源的评测，就有这样的产品。

NYKO 的这款产品虽然还不错，想入手的话先考虑是否适合自己。也就是是否需要 5-8 个小时的游戏时间。

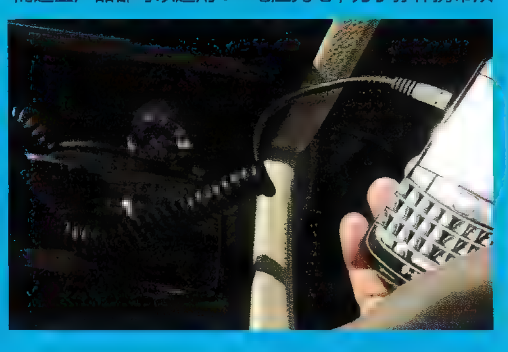
终极续航解决方案

3款高品质移
3DS 使用情况

最初某小编买了一个移动电源自用，发微博说效果拔群，结果大量粉丝前来询问，并要求推荐。如今的移动电源绝对不是GBA时代那种坑爹的玩意儿，普及素质之快、品牌和型号之多，都让人屎尿未及。不过，正是由于市场的火热，大量山寨品牌层出不断（说山寨可没有贬义的意思，确实是这种情况，你可以上京东或淘宝看看，数量多到吓出翔），我们想做评测和推荐一时无从下手，最终选了这3个，希望能起到一些参考作用。

什么是移动电源?

也叫行动电源、移动电池、外挂电池、电池包、充电宝、随时充……总之商家取了无数个名字。无论哪个名字，都是为了让人联想到这玩意儿其实就是一种方便携带的大容量电池。虽然外形各异，功能有些许区别，但使用方法都一样：先给移动电源充电，然后用它给其他数码设备充电。如今数码产品的种类巨多，相机、摄像机、GPS、mp4、游戏机、智能手机、平板电脑……每个都是耗电大户。而这些产品都可以通用5V电压充电，为了弥补携带众多数码设备外出时充电不方便的难题，实现在户外也能随时随地充电的目的，移动电源就这样诞生鸟。



移动电源大致功能种类

根据功能，移动电源可以简单分成几种。虽然功能有差异，但必须都有充电功能（废话）……下面是目前比较常见的几种类型。

一，只有充电功能，专业充电的移动电源。

二，自带照明功能，内置LED灯泡，充当移动电源的同时，还是一个应急灯。比较适合半夜熄灯的学生党，或经常走夜路的人。

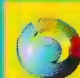
三，带太阳能板，可以在户外通过太阳光充电。不过目前民用技术不太成熟，太阳能充电速度慢，产品价格高。比较适合绿野爱好者。

四，使用柔性单片集成电路PV薄膜的太阳能面板，比普通太阳能板的转化率高，并且可以弯曲和防水。同样比较适合绿野爱好者。

移动电源工作原理

移动电源是一个集储电，升压，充电管理于一体的便携式设备。储电介质一般采用锂电电芯。因为锂电电芯体积相对较小，电量大，技术成熟并且价格适中。锂电的电压在2.7-4.2V之间，电压随着电量的下降而下降。注意，2.7-4.2V的电压是不能直接给其它数码产品充电的，因为数码产品的锂电电压一般也是2.7-4.2V，同电位的电压之间不能充电。所以，想让移动电源向外输出电能，就必须要有升压系统把2.7-4.2V的锂电电压升压到5V，这样就可以给其它数码产品充电了。这就是为什么移动电源的电压都是5V，略高于数码产品的电压，但不会损坏数码产品的原因。

移动电源不是一次性设备，一般来说可以反复使用数百次以上。充电原理和其他数码产品一样，连接USB电脑接口或者AC充电器即可给移动电源充电。所以，移动电源的内部还必须要有充电管理系统，以便根据锂电的电压自动调节充电电流，过程有：预充，恒压充电，和浮充充电等。下面分别介绍各个组成部分。



目前已经有不少使用降压系统的产品，和上面的原理有差异。这类产品的成本较高，价格相对昂贵，本文不做介绍。

3DS的原装电池为1300mA，使用标称5000mA的移动电源很可能只能给3DS充电1到3次，不能实现理论的3.85次（5000/1300）。为什么会出现这种差距？这是因为目前移动电源市场不规范，有些商家虚标容量。然后，移动电源技术本身也存在各种会造成电量损失的因素，所以移动电源的标称容量并不是直接计算效率的数字。具体分析见右页。

移动电源的构造和组成

如左侧图示，移动电源由三个部分组成：电芯、电路部分（升压系统和充电管理系统），还有外壳部分（包括5V USB输出和充电器接口等）。下面介绍这几部分。

电芯

电芯是移动电源的核心部分，是移动电源的电量储存器。说白了也就是电池。目前经常使用的有聚合物锂电、18650锂电。曾经出现过使用7号镍氢电池的移动电源，基本已经淘汰。电芯是衡量一款移动电源品质的重要标准。

聚合物锂电池	也叫锂离子聚合物电池、锂聚合物电池。标准电压3.7 V。是一种以胶状高聚物为电解质的可充电电池。由于内部为胶态固体，不含液态电解液，避免了锂离子电池高温下容易爆炸的安全隐患。可设计成各种形状，做成各种小巧的薄电池以适应产品设计。其电量密度高，同样体积下是锂电池电量的两倍。其内阻小，甚至低于35mΩ，极大降低了电池的自耗电，使电量的转换率更高。目前被广泛应用在mp3、mp4、手机、便携音响等设备。
18650锂电	熟悉高档手电的玩家可能经常接触18650锂电，然后就是笔记本电池，其他民用领域比较少见。有段时间出现过用18650锂电制作移动电源的情况，如今基本被聚合锂离子电池替代。（原因不外乎外形不能改变，电量虚标情况比较严重。） 18650这个数字代表外形尺寸：18是指电池直径18.0mm，650指电池高度65.0mm。18650电池常见的是锂离子电池，电压3.6V，常见容量为1200mAh-4800mAh（4800mAh以上的不可信，虚标严重）。 市面上大部分18650电芯都是采用钴酸锂为正极材料的电芯，其单节标称电压为3.7V（放电，电池用完时的最低电压），充电电压为4.2V（充满电）。其实这两个数值是一回事，跟电量关系不大。也就是说，这种电池没电后（空载电压）不能低于3.7V，否则会损害电池（长时间不用）。充电过程中电池的电压由3.7V逐渐上升到4.2V，充满电的电压为4.2V。充满电后（空载电压）不能高于4.2V，否则也会损害电池。这是锂电池的特殊地方。

升压系统

升压技术基本采用DC to DC的升压方式。国内技术转换效率普遍偏低，据说一般在50-70%。台湾在75-80%。美国的相对高一些。

充电管理

目前国内充电管理系统还是比较成熟的，普遍使用智能IC监控整个充电过程。5000mAh充电时间大约在6小时左右。

外壳端口

外壳普遍采用塑料壳和金属壳两种。塑胶壳一般以ABS/PC材料为主。金属壳使用航空铝外壳较多。端口有电压输入和输出。

请放心给 3DS 使用移动电源吧

移动电源使用原则

为什么使用移动电源？这是我们做这篇硬件专题的初衷。就像前面说的，如今的数码设备都是耗电大户，有一些设备又不能更换电池。即便能换电池，也有各种不便，比如我们的 3DS 就要使用螺丝刀打开后盖。如果一次外出，随身携带手机、3DS、相机，或者还有单独的随声听或 MP4 播放器这些设备，再随身携带它们的备用电池，简直是不可能完成的任务。移动电源可以有效解决续航问题，让所有的设备都用统一的备用电池，按需充电。为什么 3DS 要用移动电源呢？如果 3DS 的电量对你来说不够用，答案就很明显了。

电流问题

移动电源几乎都是 5V，1A 或 2A 这样的配置，这是目前所有流行的数码设备的通用标准，3DS 也不例外。所谓的 1A 或 2A，指的是最大负载电流，具体输出多少与负载有关，并不是恒定 1A 或 2A 输出。也就是说，我们用 2A 移动电源给 3DS 充电，还是 900mA 的电流输出。不过，相反如果达不到负载，充电速度就慢。

! 移动电源的蓬勃发展

如今移动电源已经非常好用，而且技术在不断完善

最近几年智能手机大行其道，伴随电量低下的普遍特性，出现了移动电源快速普及的现象。其实在游戏业，在 GBA、NDS 时代就有一些专用的移动电源。不过那时的产品都是游戏机专用，由于技术的限制，想法有，但大多数只是样子货，实际使用价值很低。同类产品的数量也远远没有今天这么繁荣，玩家可选的余地很小。

如今来到 3DS 时代，除了 PSV，其他能玩游戏的掌机都是手机。智能手机还无法突破目前的电池技术，基本都要一天一充电。为了解决手机的待机问题，同时还有其他数码设备的需要，移动电源的新品不断出现，性能和容量日新月异。从这个角度来看，我们这些传统游戏玩家似乎沾了其他数码设备的光，因为现在我们可以挑选高品质移动电源来给 3DS 充电了。

手机造型的移动电源，不开机你能分得清吗？

! 发展迅速但市场尚不规范

移动电源的品牌非常多，充斥着大量所谓的“山寨”

目前移动电源的市场非常繁荣，有各种品牌和型号可以选择，并且新品不断出现。劲量、东芝、飞毛腿等大厂有自己的产品，各种杂牌和山寨货更是多到让人蛋疼。繁多的种类，伴随不同的型号、功能和价格区间，虽然我们可以挑选的更多，但也有不少困扰。比如，如今动辄 10000mA 毫安的移动电源比比皆是，哪个靠谱？为什么有些号称 10000mA 的移动电源只能给 3DS 充 3,4 次电？还有人担心移动电源会给 3DS（和手机等其他数码产品）造成损害。更有甚者还说移动电源有安全隐患，会爆炸等等……

如果不存在虚标的水分，那前面几个问题就简单了。肯定是容量越大越好。然后可以根据造型和其他因素，比如重量和配件，进行挑选。可是实际上咱们面对的问题要复杂得多。面对众多的品牌和型号，你要考虑的有：容量虚标有多少、性价比、功能、重量、质量和寿命等等……

所以在做这个大专题之前，我们也被困扰了很久。实际上小编对移动电源的认识也刚刚开始，边查资料边测试几个产品。使用方面没有问题，但理解上可能存在错误和不足。欢迎高手来信指点。

! 编辑评测选择产品原则

后面三款评测用移动电源的选择是这样的：

■三洋爱乐普（eneloop）：三洋（Sanyo）作为日本公司，其爱乐普（eneloop）品牌的电池质量有保证。并且这款 eneloop 移动电源在数码和摄影玩家中的口碑相当不错，所以我们也要在 3DS 上试试。

■飞毛腿（SCUD）：算是国内大牌了。其产品众多，在国内有很高的普及度。无论城市、农村，还是城乡结合处，各大小手机店都能见到飞毛腿产品。据说三洋 eneloop 电池的国内组装就由飞毛腿代工。可见其产品质量也比较有保证。

■力众续航大师 7 代：深圳联力众研发的移动电源。虽然比较山寨，但最近这个牌子比较火，所以选入评测产品。另一个选购的因素是其容量很大，我们很想知道 16000mA 的真实水平。最后，其产品附送的转接口比较多，对刚接触移动电源很有帮助。

同类产品太多，由于篇幅所限，本期挑选了这几款。如果大家想看其他产品的评测，我们可以下期连载。如果你对移动电源感兴趣，或者有合作事宜，欢迎给我们来信交流。（pgmagazine@yeah.net）

! 移动电源的充电效率说明

目前移动电源电量转换率大概是 60% 左右

购买一款移动电源，首先要看容量，相信绝大多数玩家都是这么做的。这里就有一个问题，3DS 的原装电池是 1300mA，如果用 5000mA 的移动电源，应该能给 3DS 充 3.84 次电吧（5000÷1300）？理想状态确实如此，而实际上只能充 2.5 次左右或者更少。其他容量也是如此，实际使用次数比理想状态差很多。为什么呢？首先有些无良商家虚标移动电源的电量，比如把 5000mA 标成 6000mA 来卖。然后是移动电源自身的电路消耗，比如升压系统转换有消耗，充电过程中电路板元件发热有消耗，如果移动电源有屏幕也会费电。移动电源和数码设备的电压差也会造成不同程度的转换损耗。第三，给数码设备充电时，数码设备内部转换也会有所消耗。等等。有人这样比喻消耗：把一桶水倒入其他几个小容器里，水会留在桶壁和容器壁上一部分，如果天气热，倒水的速度慢，还会有一部分蒸发，不可能一滴不剩倒过去。所以，移动电源的转换率达不到 100%。实际只有 60% 左右。按照次数测试，如果一款移动电源的转换率高于 60%，这款产品基本就合格了。

按次数的转换率计算公式：（实际充电次数 × 电池容量）÷ 移动电源容量 ×100%

用 3DS 举例：假设一款 5000mA 的移动电源能给 3DS 充电 2.5 次（3DS 电池为 1300mA），其转换率为：（2.5×1300mA）÷5000mA×100%=65%

散发金属光泽的诱惑，附带电源收纳布袋

飞毛腿 POWER BANK 6200mA

官方介绍：采用突破性的锂聚合物充电电池，循环充电寿命长达 500 次，电能依旧强劲。90% 以上电能转换率。6200mAh 超大容量给您的数码设备（包括 iPhone/iPad/iPad2/PSP/MP3/iPhone4/iPhone4S 等）提供持久的续航能力，让您享受上网冲浪，游戏时无后顾之忧。

附带物品：一根 USB 连接线，一个小布袋收纳包

包装一览

我们买到的塑料外壳很破旧，希望只是个体原因

飞毛腿炫彩精灵 Q7 移动电源的包装是硬塑料盒，大小适中。由于是塑料盒，不打开盒子也能看到里面的移动电源。这个盒子的塑料材质很容易磨损，我们拿到的就很破旧，只看外表还以为是二手货。需要注意，打开的时候小心不要划伤手指。

附带配件

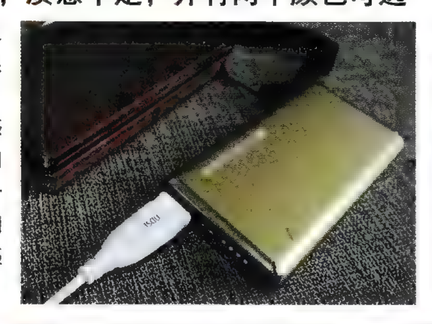
只有一根可用于充电的 USB 线和一个小布袋收纳包

拿到后就能发现这款产品的配件很少。除了移动电源，里面几乎看不到任何东西。其实有两个配件：一根 Mirco USB 充电线，一个移动电源的布质收纳袋。USB 线是给移动电源充电用的。收纳袋的质量还不错，摸上去软软的。

外形设计

金属外壳做工精细，质感十足，并有两个颜色可选

如图所示，飞毛腿炫彩精灵 Q7 移动电源的外形设计很漂亮，金色的外壳百看不厌。外壳的做工相当精致，手感舒适。大小和重量适中，如图所示，比 3DS 主机小一些。其金光闪闪的外壳，和 3DS 摆在一起没有什么违和感。



端口配置

所有端口都在移动电源的一侧，使用起来直观简单

所有端口和指示灯都在一侧。如图所示，从左到右分别是 USB 输出、Micro USB 输入、100%-25% 四个电量指示灯、开关键。用移动电源给其他数码设备充电时，将 USB 线插在 USB 输出端口；给移动电源充电时插在 Micro USB 端口。电量指示灯显示现存电量百分比，无论给移动电源充电，还是用它给 3DS 充电都会显示当前电量。开关键的功能是打开或关闭移动电源。

安装使用

将移动电源和 3DS 连线后打开电源开关即可充电

用 Q7 移动电源给 3DS 充电，自带的 USB 线不能使用，要用带有 3DS 端口的 USB 线或者转接器。轻按开关键打开移动电源，此时电量指示灯亮（根据电量情况显示不同等级），3DS 的充电指示灯也亮起。充电正常。此时再轻按一次开关键就关闭移动电源，3DS 充电指示灯熄灭，停止充电。所以可见，由于移动电源上的开关没有防错按设计，如果不小心碰到开关就会打开（或关闭）设备。如果将移动电源带在身上，更要注意不要碰到开关。

● 优点：造型漂亮，外壳做工精良，大小和重量适中。电量让人满意。

■ 缺点：开关没有锁定，容易误按。随机器只附带一根 USB 充电线，如果没有其他充电器，就只能用电脑 USB 口充电。

测试结果　约 3.75 次

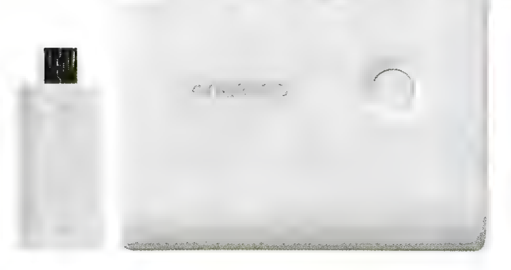
◆ **放电测试**：首先将 3DS 的电量放光，用 USB 线连接 Q7 移动电源。打开电源开始充电。几个小时后 3DS 电量指示灯熄灭，已经充满。将移动电源断开，对 3DS 进行完全放电。重复上面的步骤。

结果如下：第一次充电后，飞毛腿电量指示灯降为 75% 状态。第二次充电后，指示灯还是 75%。第三次充电过程中指示灯降为 50%，完成后还是 50%。第四次充电，降到 25%，充电未完成，移动电源断电。测试结果，给 3DS 完整充电 3 次，第 4 次移动电源内的电量用光，此时根据 3DS 电量图标显示，充电 75% 左右。合计给 3DS 充电 3.75 次。

◆ **充电测试**：将移动电源完全放电后，进行充电测试，记录充电时间。电量指示灯从 25% 开始闪烁，直到充满停止闪烁。用时约 7 小时 40 分钟。

在数码圈备受推崇的日厂三洋产品"爱老婆"

三洋爱乐普 5000mA 移动电源



官方介绍：日本 SANYO 新推出的行动式随身紧急充电器，内建锂电池的 KBC-L2BC-S。此紧急充电器自带 USB 接口，可提供于一般生活所常使用的电子产品临时电力所需，例如手机、iPod、MP3、PSP 等。使用时可按压机体上的按键并透过灯光得知充电器目前残余的电量。

附带物品：一根 USB 连接线，一个 MicroUSB 转接器

包装一览

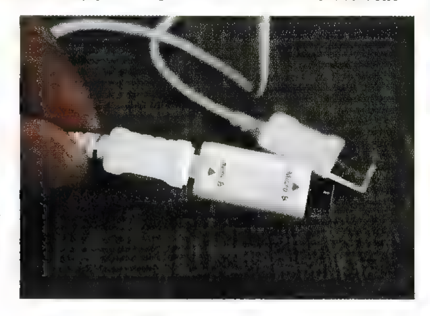
包装盒使用的一次性塑料工艺拆开就无法复原了

爱乐普被国内玩家戏称为"爱老婆"。包装盒颇具大厂风范，虽然简单，但设计美观。包装盒采用塑料一次性设计 拆开后就不能还原。由于盒子是透明的，不用拆开就能看到里面的移动电源。不过背部有硬纸包装，看不到里面配件的情况。

附带配件

自带一根 Mini USB 连接线和一个 Micro USB 转接器

从小巧的包装盒不难看出，"爱老婆"的配件很少，只有一根 USB 连接线和一个 MicroUSB 转接器。把 USB 线插在 DC OUT 端口向外放电，插在 DC IN 端口给自己充电。插上 MicroUSB 转接器，即可兼容某些设备的 MicroUSB 端口。



外形设计

符合日式风格的小巧可爱的白色外形让人爱不释手

正面开关截面接近正方形，侧面圆滑，外壳采用材质很棒的塑料，让人爱不释手。有一个细节不错，在充电端口一侧的外壳上留出了一个小开口，可用来安装挂饰或手绳。由于"爱老婆"的体积很小，在上面挂一些东西显得更加可爱。

端口配置

输入和输出放到了两端，并且配置了两个 USB 端口

"爱老婆"的电源开关在正面，其他端口分别在两侧。一侧是充电用的输入端口，有一个 Mini USB，一个 5V 充电器端口。另一侧也有两个端口，都是标准的 5V USB。有两个 USB 端口说明可以用"爱老婆"同时给两个数码设备充电。

安装使用

电源开关设计不同的按法和灯光闪烁实现不同功能

由于"爱老婆"自带的配件很少，要给 3DS 充电需另购带 3DS 端口的 USB 线或者转接器。将"爱老婆"和 3DS 连接之后，就可以打开电源开关进行充电了。"爱老婆"的电源开关旁边有一个能发出蓝光的指示灯，不打开电源看不到。根据蓝光的不同闪烁情况，代表"爱老婆"的状态，比如长亮代表满电，慢闪代表有电，快闪代表需要充电，不亮就是没电等等。另外，"爱老婆"有自动识别功能，将数据线拔下几秒钟后自动关闭电源。

● 造型小巧可爱，外壳做工精良

■缺点：随机器只附带一根 USB 充电线，如果没有其他充电器，就只能用电脑 USB 口充电，速度可能较慢。按照 5000mAh 容量来说，价格稍贵

测试结果　约 2.5 次

◆**放电测试**：和左侧的测试方法一样，首先将 3DS 的电量放光，然后用 USB 线连接"爱老婆"。开启电源后，3DS 的电量指示灯亮起来。说明能够正常充电。几个小时后 3DS 电量指示灯熄灭，已经充满。将 3DS 和"爱老婆"的连接断开，对 3DS 进行完全放电，重复上面的步骤。**结果如下**：正常充电 2 次全满，测试到第 3 次时按电源开关，指示灯快速闪烁，一段时间后自动关闭，电量耗光无法打开电源。此时根据 3DS 电量图标显示，充电 50% 左右。合计给 3DS 充电约 2.5 次。

◆**充电测试**：将"爱老婆"完全放电，进行充电测试。"爱老婆"的电量指示灯亮起并闪烁，直到指示灯常亮不闪，表示已经充满。整个过程用时约 7 小时。

惊人的电池容量可以给 3DS 充电 10 次

力众驴行天下 16000mAh 容量

型号：联力众驴行天下 LZ-1396E-2.1

●适用型号：iPhone/iPad/3DS/PSV/PSP/MP3 等所有手机及其它数码类产品

参考价格：290 元

联力众公司估计大家都没听说过，根据官方资料介绍，他们成立于 2009 年，公司位于深圳。其产品以移动电源为主，比如这款驴行天下就是代表作品之一。知道这款产品是看到一些游戏网站评测，说能给 3DS 提供 50 小时电量，抱着怀疑的态度，我们就入手了。

附带物品：一根 USB 连接线，5 个转接头。

包装一览

有些山寨的塑料盒包装设计，拿在手里感觉很沉重

驴行天下的包装盒是硬塑料材质，里面的下端放置了印有产品名称和各种说明的硬纸。通过透明的塑料能够清晰看到移动电源，而下面的数据线等物只能拆开才能看到。包装比较简陋，设计也颇具山寨气息。拆开后里面有这些东西。

附带配件

自带一根双头 USB 线，和 5 个不同端口的转接头

配件有两部分：一根 USB 连接线，一组（5 个）转接头。USB 线并不是普通的 Mini USB，而是两个电源头，一个普通 DC 电源端口，一个扩展端口。那 5 个转接头就是插在这个扩展端口上，对应不同的数码设备，使用相当方便。

外形设计

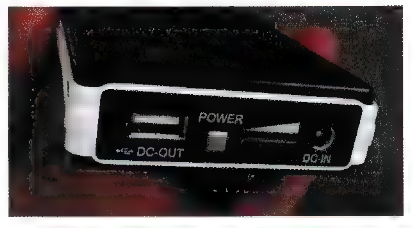
电源外壳用料一般，造型不算时尚，好在也不难看

这款产品有黑白两款，造型不算时尚，但也不难看。方方正正的外表，其实边缘有弧形，侧面突起一圈，黑款是白色硬塑料，两侧还有两条较软的橡胶增加手感。背面印有几个图标，介绍产品性能和特色，比如聚合物电芯、72 小时防老化测试等。

端口配置

所有端口都在移动电源的一侧，使用起来直观简单

由于体积比较大，相比前面的飞毛腿移动电源，驴行天下的厚度要厚很多。所以端口都被放在一侧，这是很好的设计。从左到右分别是：电源输出、开关键、电量指示灯、电源输入。只有一个电源输出有点遗憾，而输入使用了圆形变压器端口，应该是出于使用 USB 充电较慢的考虑，放弃 USB 端口。



安装使用

将移动电源和 3DS 连线后打开电源开关即可充电

驴行天下自带 5 个可替换转接头，能够支持目前大多数数码设备。换上 3DS 接头，两头连接驴行天下和 3DS，按住电源开关 3 秒钟打开设备，即可给 3DS 充电。此时开关旁边的长条指示灯会亮起。因为我们已经将电量充满，所以四个小灯全亮。几秒种后自动熄灭。此时按一下电源键，指示灯会显示电量，几秒种后熄灭，但并不会关闭移动电源。如果想关闭，需要按住开关几秒钟。开关和指示灯的这个设计非常不错。

●优点：[illegible] 两个分叉的端口，充电和使用两不误，颇具人性化。附带 5 个转接头。
■缺点：[illegible]

测试结果 约 10 次

◆**放电测试**：进行 3DS 充电测试相当累，因为居然能完整充电 10 次！每次冲完要给 3DS 放电，所以过程很长，大概用了 3 天才完成测试。给 3DS 第 3 次充电时，移动电源电量指示灯减少一格，第 6 次减少一格，第 9 次开始的时候减少一格，只剩最后一格。第 11 次充电开始后不久，驴行天下的电量耗光。充电期间，指示灯显示正常，随着电量的减少，四格逐渐熄灭。到最少时只有一格灯亮，并不是完全熄灭。

结果如下：正常充电 10 次全满，测试到第 11 次开始不久，电量耗光无法打开电源。

◆**充电测试**：将驴行天下完全放电，使用 5V 3A 充电器进行充电测试。根据测试，完全充满约为 20 小时。

充电器推荐

“好基友”全设备充电器

抛弃其他充电器，从此只用这一个

iPhone 电源接口

“好基友” POWERFOCUS 能研 充电器

PSV（USB 转接器）电源接口

3DS 电源接口

iPad（同 iPhone）电源接口

前面介绍完各种 3DS 充电器，各种移动电源，各种各样的接口，别说是你，就连亲自动手的小编都有点犯晕。最后出大招了，如果你有很多设备，其实用一个充电器就可以解决所有问题，使用传说中的“好基友”。

充电器中的战斗机

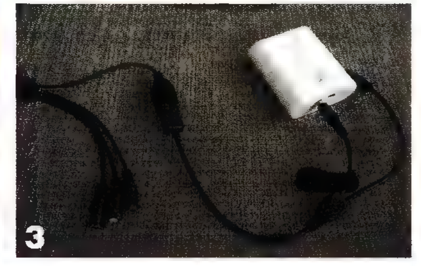
多端口充电器的灵活使用

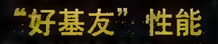
灵活的端口使用方式可兼容如今绝大多数数码设备

这款被小编戏称为“好基友”的充电器由上海索秘制造，性能参数如下。如今这类可替换转接头的多功能充电器应该不少，我们只是用这款产品来说明。图 1 是充电器，线长 2 米左右，能满足绝大多数需要。端口为 3 个圆形扩展口，和一个标准 USB 端口。圆形口可插入不同的转接头，对应不同的设备。如上面的大图。而 USB 端口则可以使用不同的已有 USB 充电线，用充电器代替电脑给不同设备进行充电。如图 2 和图 3。

1

2


3



“好基友”性能

POWERFOCUS 能研

通用型移动设备高效率充电器

型号：PF-5V3A-M1424WR

输入：100-240V，50-60Hz，0.5A

输出：直流 5V，最大 3A

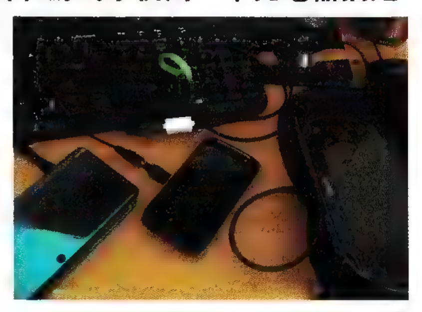
极性：5521 圆孔，内正外负

厂商：上海索秘

为什么叫好基友

所有手机、数码设备和游戏掌机用一个充电器搞定

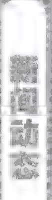
灵活替换转接头可以给不同的设备充电。所谓的转接头就是左页驴行天下附带的配件那种。转接头很好买到，而且很多移动电源自带。如果暂时没有转接头，可以用已有的充电线插在 USB 口上。根据自己的需求来制定属于自己的多设备充电器。



安装使用和注意事项

同时给多个设备充电虽好，但还是尽量不要同时太多

插上转接头即可给对应的设备充电。用不同的转接头组合，可以实现给多个设备同时充电。不过，由于充电器功率有限（15W，3A，5V），所以尽量不要同时给 3 个以上的设备充电。毕竟我们使用这类充电器主要是为了方便，省去外出时携带多个充电器的痛苦。



E3 2012

Electronic Entertainment Expo

出展的 3DS 期待作品

任天堂本社和第三方 11 款游戏全解读！

今年 E3 游戏展任天堂把精力放在新家用机 Wii U 上，3DS 方面不给力。没有传说中的改进版主机，展出游戏也只有 11 款，而且大多数是去年 E3 已经见过的，今年再次拿出来，公布新视频和画面，虽然能给咱们解解馋，但发售日期不公布就有点没诚意了。抱怨归抱怨，这些游戏还是要继续期待，好在有些已经不远了。

Disney
EPIC MICKEY
POWER OF ILLUSION

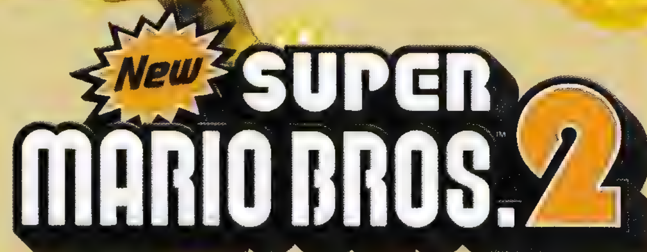
新超级马里奥兄弟 2

■原名：New Super Mario Bro 2　■类型：ACT　■开发公司：Nintendo　■发行公司：Nintendo
■发售日期：2012 年 7 月 28 日

双人合作通关 +100 万个金币！和朋友一起展开疯狂的金币收集之旅吧！

按照惯例，桃子公主又被绑架了，但是这一次的拯救之旅注定会不一样，因为蘑菇王国变得到处都是金币。水管往外喷金币，金子做的敌人身上往外冒金币……收集金币无疑成了本作的主要玩法和乐趣。这还没完，新加入的黄金装能让几乎所有的东西都变成金币！

这次还加入了双人合作系统，你可以和朋友联机，合作完成所有的关卡。另外别忘了《新超级马里奥兄弟 2》将是第一个在 eShop 提供数字版下载的卡带版游戏。下载一个放在 3DS 里随时拿出来玩吧！



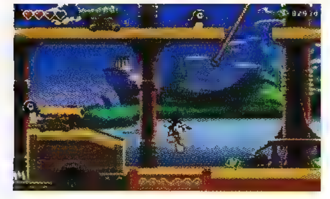
传奇米老鼠 梦幻力量

■原名：Epic Mickey Power of Illusion　■类型：ACT　■开发公司：Nintendo　■发行公司：Nintendo
■发售日期：2012 年 11 月 18 日

3DS 上的又一个"神笔"游戏。关卡场景将迪士尼 80 年的精华浓缩在一起。

作为迪士尼游戏系列的掌机版本，游戏将继续把重点集中在画笔的运用上。玩家在触摸屏上画出的物品将自动转化为经典的迪士尼 2D 卡通风格。这件物品还可以传送到上屏，与游戏世界发生互动。

本作的导演 Peter Ong 小时候就十分喜欢 SEGA 16 位主机 MD 上的米老鼠游戏《梦幻城堡》，他将这种热情带到了本作的制作中。在 3DS 的裸眼 3D 屏上，你将以新的视角来体验迪士尼的经典——彼得潘、美女与野兽、阿拉丁，当然还有我们都喜欢的唐老鸭，都会和你一起玩耍。



新闻动态
硬件评测
软件部分
专题策划
攻略研究
读编交流

Luigi's Mansion Dark Moon

路易的鬼屋 暗月

绿帽子兄弟再次出击！拿起捉鬼吸尘器 Poltergust 5000，探索多个鬼屋吧。

与 GC 上的第一作只探索一个鬼屋不同，这次路易为了完成教授的任务，不得不去多个鬼屋。每个鬼屋都有自己独特风格的谜题和鬼魂，[illegible]想办法抓住每一只鬼魂，并且探索鬼屋的每一个角落，找到隐藏的线索和道具，从而获得进入新区域的钥匙。而且这次仅仅使用光线照射鬼魂已经不足以将它们定住，需要使用新的闪光系统。

任何一件物体都有可能藏有鬼魂，貌似墙壁的地方背后就有可能隐藏着秘密。路易[illegible]为我们上演一场恐怖又滑稽的好戏。

↑电筒照到盔甲的时候它不动，[illegible]锋利的剑就砍下来了。

← [illegible] Poltergust 5000 [illegible]

胆小的路易再次进入鬼屋展开捉鬼大冒险

纸片马里奥 贴纸之星

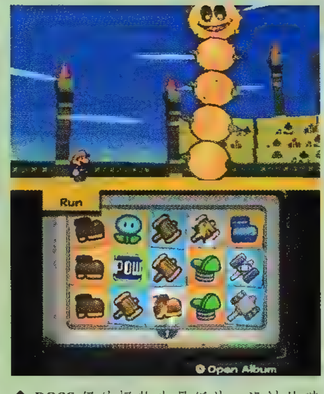
■原名：Paper Mario Sticker Star ■类型：ACT ■开发公司：Nintendo ■发行公司：Nintendo
■发售日期：2012年年末

和贴纸仙子一起，在草原、沙漠、森林、雪山和火山等不同主题的场景中寻找皇室的贴纸吧。

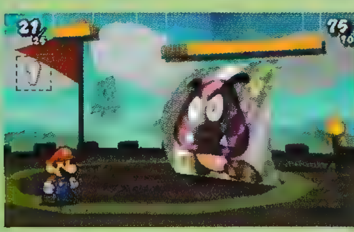
从游戏的副标题就可以看出，“贴纸”是非常重要的概念。它是马里奥用来战斗的武器，也是可以用来跟关卡环境互动的道具。丰富多彩的贴纸会让你拥有相当多的方法来消灭挡路的敌人。贴纸可以从物体上撕下来，可以去商店购买，甚至可以制作自己的贴纸。这些贴纸获得后都可以保存在笔记本里备用。

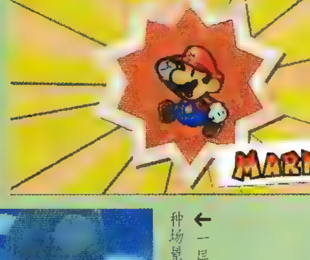
完全折纸风格的关卡不但看起来相当有趣，很多地方还可以和马里奥进行互动，以此来发现隐藏的区域和道具，这也是游戏的一大重点。

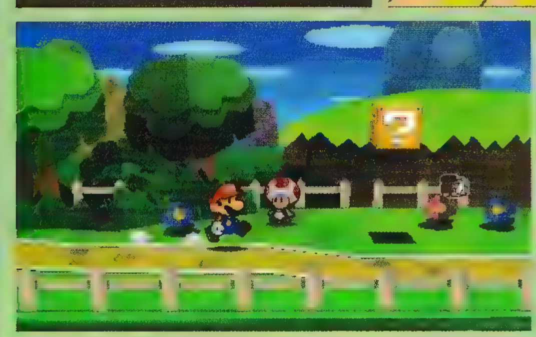
↑战斗的时候就是从下屏选择不同的贴纸来发动攻击。



↑BOSS级的怪物也是纸片，设计的精妙定会让你感叹。







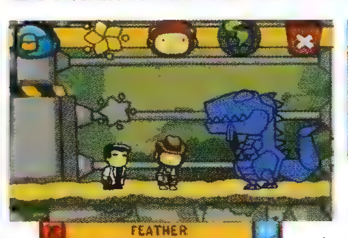
←一层一层的纸片组成的3D舞台，这种场景在3D屏幕中的效果会更加出色。

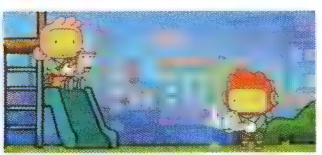
神笔涂鸦 无限

■原名：Scribblenauts Unlimited ■类型：PUZ ■开发公司：5TH Cell ■发行公司：Warner Bros
■发售日期：2012年年末

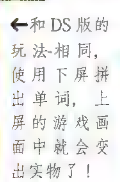
想了解主人公 Maxwell 的故事吗？想看看别人是怎样解决那些有无数解决方法的谜题的吗？

DS 上的《神笔涂鸦》是一款让人叫绝的解谜游戏，只要你拼写出一个英文单词，游戏中就会给你变出这个物体。这次 3DS 新作玩法没有变化，不过将提供大量的谜题，超过 20 小时的游戏时间。还将首次描写主角 Maxwell 的故事，他的家庭、他那本神奇笔记本的来历都将明了。游戏还可以利用擦肩通信交换数据，看别人是如何完成谜题的。

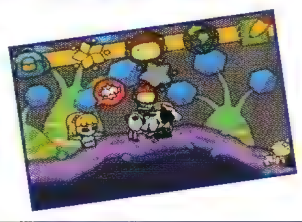




↑游戏还支持3DS特有的擦肩通信功能，可以看到别人的解谜方式。



←和DS版的玩法相同，使用下屏拼出单词，上屏的游戏画面中就会变出实物了！



变形金刚 领袖

■原名：Transformers Prime the Game ■类型：ACT ■开发公司：Now Production ■发行公司：Activision
■发售日期：2012年10月

日本游戏公司根据美国动画制作的变形金刚游戏，期待这种组合做出来的最终效果。

根据最新的同名变形金刚动画改编，玩家将扮演正义的汽车人角色，挑战邪恶的威震天和他的最新秘密武器。玩家可操作的角色将包括擎天柱、大黄蜂、阿尔茜、救护车、隔板等。动画中登场的人类角色，比如 Jack、Miko 和 Raf 等等，也会在游戏中出现。游戏将集中表现机器人的近战格斗和各种车辆的驾驶。

←最新版本的擎天柱造型，希望在游戏中更加有魄力。

→变形金刚与人类的友谊也会有所表现。

↑Activision 目前并没有放出本作的实际游戏画面。游戏还有 Wii 和 DS 版本。

毁灭英雄

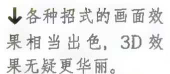
■原名：Heroes of Ruin ■类型：ARPG ■开发公司：Square Enix ■发行公司：n Space
■发售日期：2012 年 7 月 17 日

想要在这个世界生存，你需要做出选择。是跟敌人面对面的厮杀，还是智取它们。

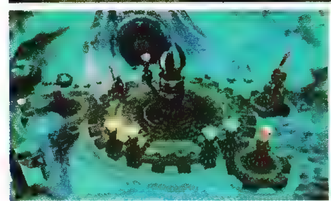
自从 3DS 发售之初就备受关注的美式 ARPG《毁灭英雄》终于快发售了（注，欧版发售较早，这里说的是美版）。游戏包含丰富的动作要素，同时又有大量装备和道具等你收集。共有四种职业可供选择，理所当然也就支持四人联机游戏。除了本地联机之外，还支持 Wi-Fi 联机，本作还是首个 3DS 上支持 Wi-Fi 语音对话的游戏。其他玩家可以随时加入联机游戏，不想玩了也可以直接退出，不会对他人的游戏进程产生影响。

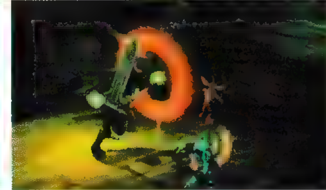
可惜的是，目前本作还没有日版的发售计划。

←一个人也可以玩，但是这种类型一定要跟同伴一起进行，才能体验到全部的乐趣。



↓各种招式的画面效果相当出色，3D 效果无疑更华丽。





乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄

■原名：LEGO Batman 2: DC Super Heroes ■类型：ACT ■开发公司：TT Games
■发行公司：Warner Bros ■发售日期：2012 年 3 季度

宿敌小丑和莱克斯·卢瑟来袭，蝙蝠侠、罗宾和超人联手拯救哥谭市。

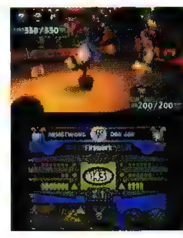
欢乐搞笑的乐高动作冒险游戏最新作，蝙蝠侠和罗宾将与超人一起对抗小丑和莱克斯·卢瑟，保卫哥谭市。故事方面并非改编自动画或电影，而是为游戏原创的。以前只能"嗯嗯啊啊"发出一点声音的乐高角色们，这次也有了完整的语音演出。蝙蝠侠和罗宾都有新的武器和装备可以使用，还能收集超过 50 个 DC 世界的超级漫画英雄，包括闪电侠、女超人、绿灯侠等等。

疯兔大战

■原名：Rabbids Rumble ■类型：ACT ■开发公司：Headstrong Studio ■发行公司：Ubisoft
■发售日期：2012 年 3 季度

100 只疯兔从你的卡带中逃到了现实世界，立刻启程穿梭于 7 个世界把它们都撵回来吧。

疯兔为主角的迷你游戏合集再次出击，这次你要在 7 个世界中找到全部 100 个疯兔，训练它们，然后送上搏击赛场。一些迷你游戏要用到 AR 技术，疯兔们会在你周围的真实环境中大闹一番。游戏当然会涉及到对战，你可以选择一个自己培养的疯兔和朋友的疯兔进行 1vs1 的战斗。擦肩通信和不知不觉通信功能也可以用来获得新的疯兔。



恶魔城暗影之王 命运之镜

■原名：Castlevan.a. Lords of Shadow - Mirror of Fate ■类型：AAVG ■开发公司：Mercury Steam ■发行公司：KONAMI
■发售日期：2012 年秋

准备好去探寻贝鲁蒙多家族真正的、令人震惊的命运了吗？准备好挑战巨大的BOSS怪物了吗？准备在3DS上体验新世代恶魔城吧！

在PS3/XBOX360版的前作故事25年之后，新一代的吸血鬼猎人开始了他们自己的命运之旅。新作将可以选择多名角色，包括贝鲁蒙多家族的Trevor和Simon，以及《恶魔城》系列饭丝最为熟知的阿鲁卡多。在几代人的持续战斗中，后人将继承前人的技能。同时一步步揭开历史，解释为什么贝鲁蒙多家族必须为自己的祖先赎罪。

游戏将以2.5D的方式进行，战斗系统将超越掌机上的系列其他作品。

↑面对有大盾的敌人，你必须找到方法来破解它的防御。防御和投技等系统的加入，会使本作的战斗更加复杂，更有深度和乐趣。

←在必要的时候，游戏会从2D操作转换到3D形式。这种效果在裸眼3D屏上的表现值得期待。

↑对付BOSS级怪物将会是全新的体验，玩法多样，视觉效果也更强烈。

恶魔城命运之镜制作人访谈

■为什么选择 3DS 作为平台？是谁联系的谁？仅仅是从开发的角度来看，3DS 有什么东西吸引了你们？

KONAMI 让我们考虑制作一款掌机版本的《恶魔城 暗影之王》，我们对比了现在可行的几种可能性，我们认为以制作 2.5D 的横向卷轴动作游戏来说，3DS 是现在最令我们兴奋的主机。

■为什么叫做命运之镜？

在原作《暗影之王》中就有命运之镜这个物品。你也许还记得在卡米拉的城堡里看到过它。这个镜子在新作中是一个非常核心的物品，因为每个角色都必须对他们的命运做出选择，而这个镜子可以让他们看到最终的宿命。

■这个“镜子”跟不同的角色有关系吗？就像《废墟的肖像》那样？

没有，除了《暗影之王》，它跟之前任何《恶魔城》游戏都没有关系。

■每个角色的武器会有很多种吗？会不会有自定义的装备或者像《绝望的和声》那样？

每个角色都是用一种武器和多种副武器，就像《暗影之王》以及最早的《恶魔城》那样。

■游戏流程是像《月下夜想曲》那样自由还是更加一本道的体验？

更像是《恶魔城传说》加上多分支路线以及不同角色的特殊区域。我们也借鉴了一些《银河战士》和《月下夜想曲》的做法。如果你愿意，你可以返回去重新探索之前的城堡。

■既然有 4 个不同的角色，那么会不会有合作模式？

没有合作模式。

■游戏要如何跟 WiiU 的《暗影之王 2》互动？

其实并没有什么 WiiU 版的《暗影之王 2》和《命运之镜》

■ Trevor 和 Simon 两个角色已经公布，在 3DS 的发布会结尾我们也看到 Alucard。他会是第三个角色吗？第四个角色是 Richter Belmont？

Alucard 是游戏中可操作的角色，而 Richter 并不是这个游戏中的角色。

■小岛工作室有没有参与《命运之镜》的制作吗？就像他们曾经参与《暗影之王》一样。

没有。

■为什么 Mercury Steam 和 KONAMI 决定重写《恶魔城》的历史？

这个系列的人气在下降，我们希望能够让其重新回到一线游戏阵营中。为了这个目标，我们认为需要对这个系列进行重新定义。所以我们决定重写恶魔城的故事，以 Dracula 伯爵的视点来演绎。我们并不是重写恶魔城的历史，原来的恶魔城年表依然存在。我们只是从平行世界中讲述了一个不同的故事。

New SUPER MARIO BROS. 2

很多人看到任天堂在同时做两个马里奥游戏，也许会给他们一种“这两个是一样的游戏”的想法。你能说说《马里奥U》和《新超级马里奥兄弟2》的主要区别吗？

手■ 首先，《新超级马里奥兄弟2》运用了3DS硬件的独特功能，同样的《马里奥U》也使用了WiiU的特殊功能。另外我们考虑比较多的是，我们想让大家反复的玩，可以玩很长时间。那么要如何来保证他们能够一直玩下去呢？

我们想到了收集金币……然后我们开始考虑，呃，如果收集金币变成了游戏的主题，那么需要设定金币的数量为多少呢？只是1万个？2万个？不不，让我们放进去100万个金币！说实话，当我们最初讨论关于100万个金币的想法时，人们都在觉得我是不是疯了。你有可能收集全100万个金币吗？但我们就是想让大家一遍又一遍的玩这个游戏，想让大家觉得这个游戏买得值并且玩很长时间，所以我们就这么做了。你真的有100万个金币可以收集。

以这一点为基础，我们又通过《新超级马里奥兄弟2》的擦肩通信功能加入了获得金币的方法，通过这个方法你可以获得大量的金币。同时还有双人合作模式，也可以让你获得更多的金币。我们以“收集100万个金币”这个点子为基础，加入了很多有趣的游戏要素。你不会错过的。当大量的金币出现在屏幕上时，你肯定会惊呼“我的天啊……”

我想问一下关于合作模式是如何进行的。两个角色都在同一个屏幕区域上吗？还是可以在各自的区域探索？这对你们设计这个游戏有什么影响？

手■ 我们看看Wii版上的多人模式，比如说2个人玩，在同一个屏幕上大家都能看到对方，这很有意思。我们当初在做DS版马里奥的时候就做了很多实验，并且在想如何让DS上的双人合作体验有意思。我们首先想到的当然是我们有两台机器，两个屏幕，让玩家们可以各玩各的吧。但是我们发现一旦可以分开后，两个人几乎就不会在一起行动了，总是会在不同的区域。你总会想着要竞争，“我必须超过他。”这样的话就不算是合作了，连相互影响都谈不上。所以我们决定把两人放到同一个屏幕区域里。

很多人觉得DS上的《新超级马里奥兄弟》有点简单，而去年的《马里奥3D大陆》又太难了。《新超级马里奥兄弟2》像3D大陆还是更像新马里奥1代呢？

手■ 说实话我觉得3D大陆很简单……

最开始的8个大陆是很简单，但后面就难了！

手■ 我明白你说的了。我觉得新作将是DS版新马里奥的延续，但也有很多人觉得那个游戏很难。我认为3D大陆有个很不错的地方，有一块砖可以让你变成白浣熊？算是辅助系统？这个系统我们收到了很多正面的反馈，我觉得非常不错。同时因为我们觉得那个系统非常不错，所以也会出现在《新超级马里奥兄弟2》中，就是那个辅助系统。

现在有很多个马里奥系列，比如《马里奥3》、《马里奥世界》等等。我想很多在美国的人，至少是我这个年纪的人都喜欢《超级马里奥2》。有可能再回到那个世界吗？（注）

手■ 我会考虑一下，这是个不错的反馈。

（编者注：美版《超级马里奥2》其实是将另一个FC游戏《梦工厂》角色改成马里奥系列角色制成的版本，玩法跟正统马里奥系列区别很大。）

太好了，正因为那个游戏，我们小时候都有认真的在吃蔬菜。

手■ 哈哈，我只想简单谈一下Coin Rush模式。你只有1条命，要通过三个随机的关卡（编者注：从你已经完成的关卡中随机抽选），所以感觉会很紧张和刺激。我想指出的是当你到达终点降下了旗子后，到第二个世界你将获得双倍的金币，第三个世界则是三倍金币。所以这是一种刺激你的方法，也是你获得100万个金币的一种方法。这是为那些喜欢马里奥，愿意不断挑战自我的人准备的。对于这些玩家来说，这个模式肯定会让他们满意。

Coin Rush模式和单人故事模式的金币会加在一起？

手■ 是的。你在任何模式下获得的金币都会加算到一起。

“这次的目标是收集100万个金币！”

【新超级马里奥兄弟2】手冢卓志访谈

手冢卓志
《超级马里奥兄弟3》《超级马里奥世界》《塞尔达传说 众神的三角力量》，以及其他很多标志性任天堂游戏的制作人。

世界树迷宫IV 传承的巨神

世界樹の迷宮IV 伝承の巨神

游戏类型：RPG 发行公司：Atlus
发售时间：2012年7月5日

在3D的迷宫中体验更加刺激更加立体的经典RPG战斗乐趣吧

NDS上有名的迷宫RPG，保留了最纯粹的角色培养和迷宫探索的乐趣。3DS的新作除了画面的进化、全新的职业之外，还有一个特点就是敌人是活动的，不再只是一张静止的图片了。游戏推出了试玩版，可将存档继承到正式版游戏中，别忘了这个功能哦。

↑即使是在地图上活动的强力怪物FOE也会让你更加有感觉。

←地图还是要玩家自己亲自绘制，可以选择的图标更加丰富。

逃走中 从史上最强猎人们手中逃脱

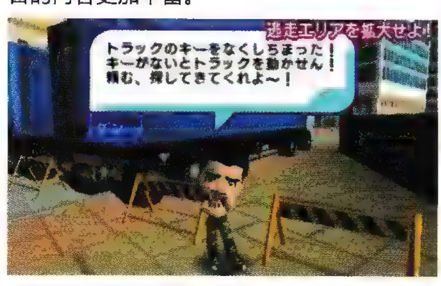
逃走中 史上最強のハンターたちからの逃げきれ！

游戏类型：ACT 发行公司：NBGI
发售时间：2012年7月5日

根据日本的电视真人秀节目改编的欢乐类型游戏

听名字好吓人的感觉，其实是根据日本同名电视节目改编的，玩起来很欢乐。在游戏中玩家扮演逃走者，跟另外3名由电脑AI控制的逃走者一起，先行出发。一段时间后“猎人”也会开始行动，你要做的就是尽一切可能在限制时间内不被猎人抓到。赏金会随着时间而增加，一旦被抓到赏金就都没有了。进入“自首”电话亭的话就能保住目前的赏金。作为电子游戏，玩法肯定比电视节目的内容更加丰富。

↑看看你控制的角色，没那么恐怖吧。



↑跟场地中特定的人物对话，完成他们交给的任务就能获得好处。

↑游戏任务会有详细的解说，在猎人的压力下你能完成么？

弹波战机 爆发

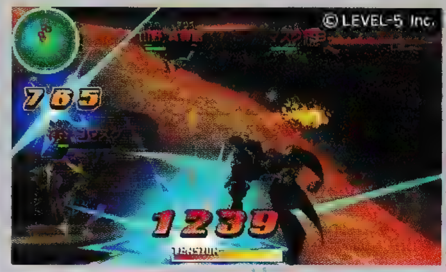
ダンボール戦機 爆ブースト

游戏类型：ACT 发行公司：Level-5
发售时间：202年7月5日

最早活跃在PSP上的弹波战机终于登陆3DS平台了。3D立体视画面无疑将成为新作的一大亮点。为了突出战斗时的3D感，将大部分的界面比如LP、SP等数值和各种选择菜单集中放到了下屏，上屏主要显示战斗情况。在进行超强力的必杀时，还会有全屏的超魄力动画演出，喜欢PSP原作《弹波战机》的朋友不要错过本作。

另一个特点就是玩家在组装自己的小型机器人LBX的时候，可以使用触摸屏的功能，方便的更换部件。

故事模式中可参与世界最强选手之间的比赛，采用的是5人同场大乱斗的形式。



↑5人大乱斗，场面异常混乱，用尽你的一切弹药坚持到最后的胜利吧。

太鼓达人 小龙与神秘宝珠

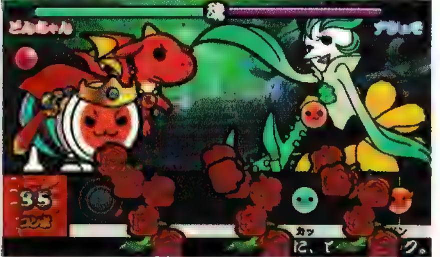
太鼓の達人 ちびドラゴンと不思議なオーブ

游戏类型：MUG 发行公司：NBGI
发售时间：2012年7月12日

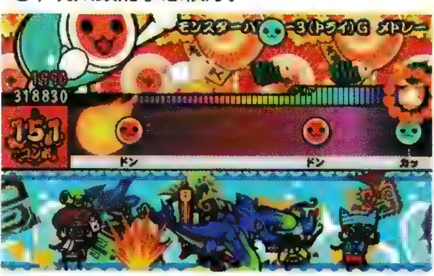
太鼓达人将会继续在任氏掌机上走RPG游戏路线

《太鼓达人》系列在DS上的作品就以加入大量故事情节和特殊的战斗系统为特色，3DS版的新作继承了这个特点，将和小龙一起探索剑与魔法的幻想世界的7个不同的国家。遇见敌人后跟它们战斗的方法自然还是用太鼓演奏。在碰到BOSS级怪物的时候，各种特殊的规则会让你耳目一新。

游戏收录的曲目多为2010年的最新热门曲目，J-POP、动画、游戏、古典等分类自然都不会少，总数50曲以上。另外游戏的普通版本将附带蓝色和红色两支特制的触控笔，玩太鼓的手感很好。



↑BOSS战的时候会出现各种干扰要素，看不清谱曲，标准节奏很重要。



↑最新的《怪物猎人3G》音乐，两家公司合作相当紧密啊。

←上屏只保留雷达等必要的信息，让你更好的专注于游戏本身的画面。

←新作追加的各种超强力必杀技，画面表现魄力十足。

“神秘家庭”参战，三位戴面具的人物到底是什么人？

←在组装机器人时，下屏操作这种直感的方式进行……以触摸……

符文工厂4

Rune Factory 4

游戏类型：SLG 发行公司：Marvelous AQL
发售时间：2012年7月19日

新的符文工厂来了！体验失去记忆的王子/公主的日常生活吧

有着《牧场物语》一般的劳作和经营，又有动作RPG那样的战斗和冒险。《符文工厂》系列一直着重这样的双重体验。玩家可以选择男性或者女性主人公，要为小镇的发展出一份力，吸引更多的观光客前来。

小镇中有相当的NPC角色可以最终成为主角的爱人，两人结婚之后还可以生下后代。最赞的是在之后的冒险中，还能带着孩子一起出战！

↑带着儿子一起到野外进行各种探险吧，不过一定记得要保证他的安全哦。

↑就算是王子或者公主，也要学会干农活才行，这也跟小镇的繁荣程度有关。

小人观察日记 小人观察箱

こびとづかん こびと観察セット

游戏类型：ETC 发行公司：Nippon Columbia
发售时间：2012年7月26日

非常怪异的角色设定，你能否接受这样的小人呢？

《小人观察日记》的原作是一系列儿童绘画读物，在日本很受小朋友们的欢迎。根据其改编的这个游戏是以收集“小人”这种不明生物为主，然后饲养、观察他们，还可以做成图鉴。除了小人之外还有很多昆虫和植物可以做成图鉴。利用3DS的摄像头，还可以将自己拍摄的头像变成小人的脸，做成只属于自己的小人。

↑捕捉到的小人记得要好好照顾他们，才能观察更长时间。

↑游戏中的场景多在乡下，景色非常漂亮。看着满屏的绿色，似乎能感觉到扑面而来的泥土气息。

↑将自己的脸贴到小人的脸上，这个游戏的玩法还真有些重口味……

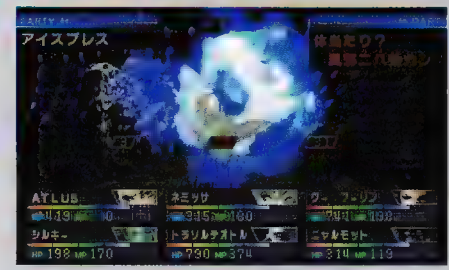
恶魔召唤师 灵魂黑客

デビルサマナーソウルハッカーズ

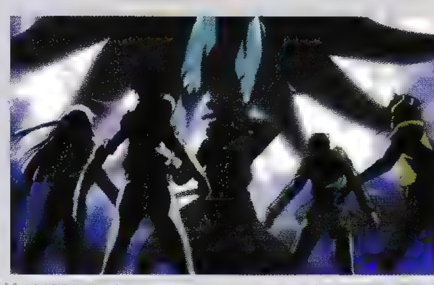
游戏类型：RPG 发行公司：Atlus
发售时间：2012年8月30日

突然出现的各种恶魔，人们的日常生活被打乱了

作为Atlus招牌RPG作品《真女神转生》系列的外传题材，《恶魔召唤师》系列的第二作，最早是在1997年SEGA土星主机上发售的。这次在3DS上的复刻版将进化为全程语音，如果不喜欢听语音也可以关闭。游戏专门制作了新的开场动画，卡带媒体的读取速度将比原来的光盘快很多倍。总之，这将是一次大幅进化的复刻。



↑游戏的战斗画面是传统的第一人称视角，恶魔的设计值得一看。



↑如果你喜欢Atlus公司的RPG游戏的风格，本作不会让你失望。

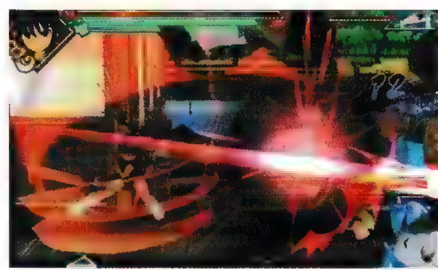
闪乱神乐爆裂 红莲的少女们

閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-

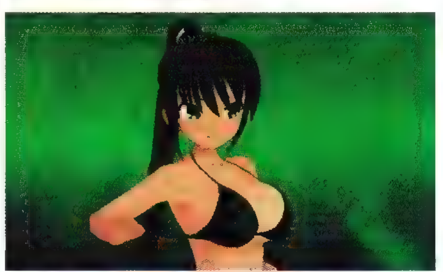
游戏类型：ACT 发行公司：Marvelous AQL
发售时间：2012年8月30日

以爆衣为主要卖点的原创ACT游戏《闪乱神乐》第一作有着很不错的成绩。现在Marvelous AQL除了在积极准备TV版动画之外，最新的游戏作品很快也要出来了。新作调整了很多动作招式，爆衣系统也有所进化，更衣室终于支持3D立体视效果了。当然，声优阵容也很强大。

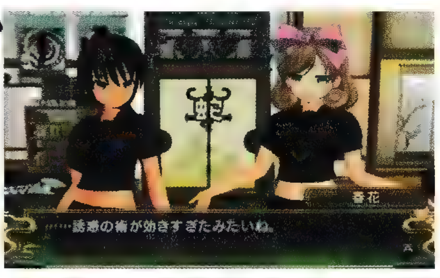
故事方面，主角变成了前作中敌对派“秘立蛇女子学院”的女孩。更加让人惊喜的是，本作将完整收录前作的故事，可以说是包含了两个游戏——“蛇女篇”和“半藏篇”。半藏篇的主角们都会加入新的服装，也会根据新作的系统，在原作的基础上做出调整，比如忍转身和爆衣系统等。追加的这些内容会让玩过前作的人也一样有新的感觉。而没有玩过前作的人，一次就能体验到全部的剧情。两篇章的内容一共包含140个任务，可以说非常超值。



↑美丽的少女加爽快的动作，再加上爆衣系统，是不是有一种欲罢不能的感觉啊。



↑更衣室系统加入了3D立体视效果，选择半藏篇的话就能弥补前作的遗憾了。



↑文字内容也相当丰富，游戏有相当一部分都是以这种文字AVG的形式进行。

战国无双编年史 2nd

戦国無双 Chronicle 2nd

游戏类型：ACT 发行公司：Tecmo Koei Games
发售时间：2012年9月13日

3DS的首发游戏也要出2代了。新作的无双演武模式不再是一条路走到底，将加入分支选择，故事会随着你的选择而走向不同的结局。同时将加入两男一女3名新的原创武将。新加入的“猛将演武”模式可以直接选择不同的关卡挑战，而且可以选择各种特殊规则。一个人难以通过的情况下，还能双人联机挑战。获得的最高分数也能通过擦肩通信的形式发给别人，大家一起对比自己的成绩。另外，游戏预定将配信新的关卡等内容。

准备再一次进入3D立体视化的全新战国无双世界吧

←新加入的原创角色藤堂高虎曾七度易君，他有怎样的故事呢？

→随着你的选择，故事向不同的方向发展，整个模式的重复游玩性也提高了。

烈風

1位	ロニクル	1052討
2位	K	931討
3位	ゆ きー	902討
3位	高 ラブ	902討
5位	とん きり	724討

←猛将演武模式以获得最高分为目标，擦肩看看别人的成绩再努力提高自己吧。

解放之刃EXIV

アンチェインブレイズ エクシヴ

游戏类型：RPG 发行公司：FuRyu
发售时间：2012年10月18日

本作开始于天空的大神殿堕落约1000年之后……

《解放之刃》系列新作属于第一人称视角的迷宫探索型RPG，系统上非常独特。游戏最大的卖点在于参与制作的名家云集，音乐请来了担任FF系列的植松伸夫，游戏总演出请来了制作过《露娜》系列的赤司俊雄，而剧本方面则使用了制作过《格兰蒂亚》的火野峻志。

↑游戏的迷宫中有各种机关，会对你的队伍造成不同的影响，一定要小心前进。

↑注意看人物头像右边的小头像，那是将敌人成功收服后变成类似宠物的跟随者。

超速变形伽罗Z RPG（暂称）

ダンボール戦機 爆ブースト

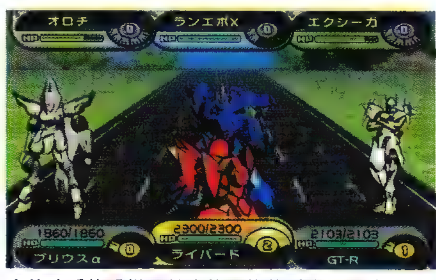
游戏类型：RPG 发行公司：Square Enix
发售时间：2013年春

以超速变形伽罗Z为背景，力图做出优秀的RPG作品

根据卡片对战型街机游戏的世界观改编而成的RPG游戏。超速变形伽罗Z被Square Enix做成了一系列作品，包括街机、动画和漫画。世界观庞大，做成故事性很强的RPG最合适不过。目前官方提供的内容还很少，让我们一起期待更多的惊喜吧。

↑通过探索城镇，与人对话来推动故事的进行。RPG的形式将有利于故事的叙述。

↑可以变形成机器人的车辆，在街机版中竞速模式也是非常重要的，3DS版中会是什么样呢？

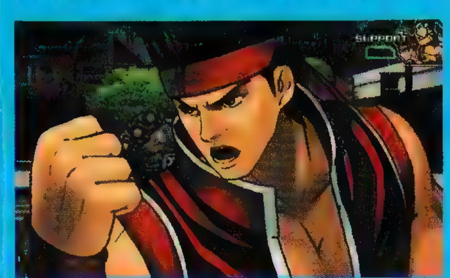


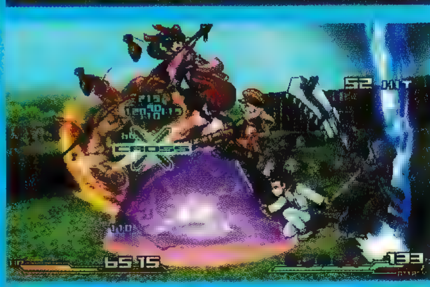
↑战斗系统看样子是比较正统的形式，不过Square Enix的RPG总能给我们惊喜。

穿越领域计划

PROJECT X ZONE

游戏类型：SRPG 发行公司：NGBI
发售时间：2012年内





三厂联合，超过20部游戏作品的60个以上人气角色、每人都有专有配音和音乐。他们将华丽穿越聚集一堂，展开一场不可能的战斗
硬件评测
玩家交流
春麗&モリガン
PROJECT X ZONE

终极军团

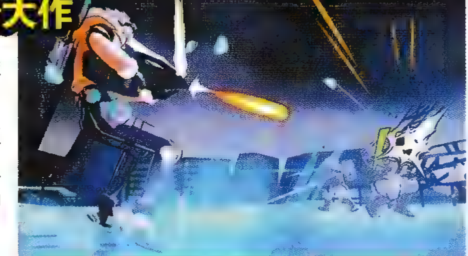
E.X.TROOPERS

游戏类型：ACT 发行公司：CAPCOM
发售时间：2012年

与CAPCOM名作《失落星球》同一世界观的卡通风格射击大作

未来的人类为了生存，开始往外星球移民。在一个气候极其严寒的叫做“EDN-3rd”的星球上，人类开始实验性的定居。这里有危险的生物Akrid，还有犯罪组织雪贼以及各种敌对势力。游戏讲述了这个星球上的一群青少年战士成长的故事。

虽然沿用《失落星球》的世界观，但是游戏画风完全不同，由原著的写实风格改成了卡通渲染。玩法上目前并未透露太多消息，但从放出的宣传动画来看，《失落星球》中所拥有的各种要素本作基本都有。第三人称射击、钩锁、大招、巨大的机甲等等。另外角色本身也能装备推进器等设备，进一步提升机动性能。



↑雪贼是这个星球上的敌对势力，原作中他们的AI是很糟糕的，希望本作中有所改善。

↑巨大的敌人Akrid是游戏的特色之一，也正因如此《失落星球》曾被人称为高科技版《怪物猎人》。

↑从这张对比图上看，本作中的某种怪物跟《失落星球2》中出现的怪物是同一种类。

↑动画渲染画面，叙述剧情的过场动画也像是日式漫画的感觉。

闪电十一人GO2时空之石

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン

游戏类型：ARPG 发行公司：Level-5
发售时间：未定

闪电十一人GO新作来袭！寻找“时空最强的十一人”！

《闪电十一人GO》系列继续走先放动画再出游戏的路线，最新作时空之石的同名动画已经于4月18日在电视台播放。游戏故事将讲述一支拥有压倒性力量的足球队，从200年后的未来来到现代，目的是要完全消灭足球这项运动。当然，未来来的也不都是坏人，有位叫做非的少年就是来帮助主角天马的。游戏目前的信息很少，期待官方的后续情报吧。

© LEVEL-5 Inc.

Guild2

Guild02

游戏类型：ETC 发行公司：Level-5
发售时间：未定

Guild01是Level-5公司别出心裁的一个游戏合集。虽然有不少人对游戏的评价不高，不过Level-5应该是早就有心理准备的，他们不会因此放弃这种创新尝试。Guild系列化开始了，Level-5又找来4位知名游戏制作人。这次他们将合力为大家带来三个新的独创小游戏，以此来组成新的Guild作品——Guild02。

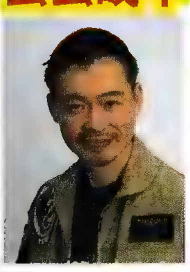
Level-5公司的游戏合集系列再接再厉，4位日本著名游戏人带来三个新作品

ALONE

麻野一哉氏（右）、武丸孙子武丸氏

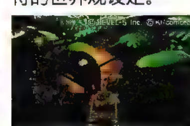
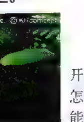
《恐怖惊魂夜》系列的制作人麻野一哉和我孙子武丸两位将为大家带来的依然是冒险游戏。玩家要从几乎什么都不知道状态下，一点一点寻找线索，探明自己是谁？从哪来？要做什么？

虫虫战车


稻船敬二

虫けら戦車
©LEVEL-5 Inc. ©KI/comcept

近几年非常活跃的洛克人之父稻船敬二制作的游戏是一款动作射击游戏。控制二次世界大战时期的战车，缩小到比蚂蚁还小的个头，然后在以各种昆虫为敌人。是一种非常独特的世界观设定。



开着虎式坦克又怎么样？蚂蚁都能轻易秒杀你。

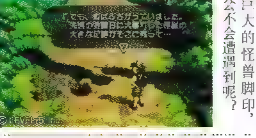
妖怪出没的星期五

怪獣が出る金曜日

绫部和氏

《我的暑假》系列制作人绫部和氏的作品是以上世纪70年代的日本为背景，讲述10岁少年与巨大怪兽的故事。对日本人来说是一种怀旧的感觉。

上世纪70年代的日本，背景上的怪兽注意到了吗？


巨大的怪兽脚印，会不会遭遇到呢？

脑锻炼 魔鬼训练

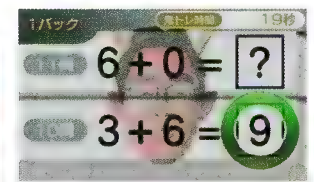
東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修 ものすごく脳を鍛える5分間の鬼トレーニング

游戏类型：ETC 发行公司：NINTENDO
发售时间：2012年7月28日

脑年龄偏高？试试川岛教授最新的魔鬼脑锻炼法吧，请做好必死的觉悟。

NDS上的《脑锻炼》一度掀起人们玩游戏锻炼脑力的热潮。当3DS发售后，任天堂的这个金字招牌却一直没有续作。现在情况终于明了，原来系列新作等着跟最新的3DSLL主机一起亮相的。

新作的主题是“魔鬼训练”，川岛教授的会变成日本传统的“鬼”。在试玩版中，可以玩到高强度的计算练习。首先显示一道简单的加减数学题，等显示第二道题目的时候，你才能第一题的答案填上去。随着难度的增加，需要计算并记住的题目越来越多。这样除了速算能力，还考验速记能力。听上去很简单，但当游戏变着花样干扰你时，你就能体验到“鬼”的真意了。当你看到本刊时，正式版游戏已经发售。大家一起补脑吧！



看第二题时答第一题很简单。后面有看第三题时答第一题，你还记得第一题答案吗？

哭牙

哭牙 KOKUGA

游戏类型：STG 发行公司：G.rev
发售时间：2012年9月27日

射击神作《斑鸠》的企划和导演坐镇，势在3DS上打造另一个射击游戏神话

《哭牙》的企划和导演叫做井内ひろし，他也是《斑鸠》《宇宙巡航机V》等射击名作的企划和导演。井内的射击游戏往往在系统上有非常特别的地方，《哭牙》也是如此。自机一次只能发射一发子弹，只有当其击中目标或者飞出画面后才能接着发射第二发子弹。游戏还有卡片系统，卡片一共20种，分为“攻击系”和“辅助系”。游戏还将支持多人联机，DownloadPlay可让1卡带4机联机游戏。

→成为AKB48的过程充满了艰辛，但是和这些AKB48成员在一起的时候，你会发现一切努力都是值得的。

AKB48+Me

AKB48+Me

游戏类型：SLG 发行公司：KADOKAWA GAMES
发售时间：2012年

成为AKB48！很多年轻女孩都有这样的梦想。那就在这款游戏中尽情体验一下吧。

在游戏中你将成为AKB48的一名实习生，在3年的期限内不断努力提高自己，目标是在最后能够通过选拔成为正式的AKB48成员。在这个过程中，你能体验到选拔赛、猜拳大会等等有趣的活动。也能跟AKB48的成员培养友情，从而引发各种有趣的事件。除去养成部分，游戏当然还包括了演出部分，采用了现在流行的音乐游戏玩法。

3DS 游戏发售表

时间	中文名称	英文原名	发行公司	类型
[illegible]				
12日	皇牌空战 突击地平线遗产	エースコンバット 3D クロスランブル	NBGI	STG
12日	心灵相机 附体的笔记本	心霊カメラ ~憑いてる手帳~	Nintendo	AVG
12日	丁丁历险记	タンタンの冒険 ★ユニコーン号の秘密★	Ubisoft	AVG
19日	迷宫的彼方	ラビリンスの彼方	KONAMI	RPG
19日	节奏怪盗 R 拿破仑的遗产	リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遺産	SEGA	MUG
19日	超级轻便车 3D	ランナバウト 3D ドライブ：インポッシブル	Rocket Company	RAC
26日	生化危机 启示录	BIOHAZARD REVELATIONS	CAPCOM	AAVG
26日	动物管理员	ズーキーパー 3 D	Robot	PUZ
[illegible]				
2日	钓鱼 3D	フィッシング 3 D	D3P	SPG
14日	新爱相随	NEW ラブプラス	KONAMI	AVG
16日	铁拳 3D	鉄拳 3D プライムエディション	NBGI	FTG
16日	极限脱出 ADV 善人死亡	極限脱出 ADV 善人シボウデス	CHUNSOFT	AVG
16日	节奏剧场 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG
23日	牧场物语 起源的大地	牧場物語 はじまりの大地	MarvelousAQL	SLG
23日	压碎 3D	ナイトメアパズル クラッシュ 3D	SEGA	PUZ
[illegible]				
1日	哆啦A梦 大雄和奇迹之岛	ドラえもん のび太と奇跡の島 ~アニマルアドベンチャー~	FURYU	AVG
1日	马里奥和索尼克在伦敦奥运会	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック™	Nintendo	SPG
8日	女孩 RPG 灰姑娘生活	ガールズ RPG シンデレライフ	Level-5	RPG
8日	初音 未来计划	初音ミク and Future Stars Project mirai	SEGA	MUG
8日	合金装备 食蛇者 3D	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D	KONAMI	AAVG
15日	双重世界	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。	D3P	AVG
22日	公主女孩 乐园	姫ギャルDパラダイス メチカワ！アゲ盛り↑センセーション！	NIPPON COLUMBIA	SLG
22日	吃豆人聚会 3D	パックマンパーティ 3D	NBGI	ETC
22日	新・光之神话 帕鲁迪那之镜	新・光神話 パルテナの鏡	Nintendo	ACT
29日	王国之心 3D 梦降深处	KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]	Square Enix	ARPG
[illegible]				
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ観察日記	IE Institute	ETC
5日	TOEIC 考试 超速训练	TOEIC（R）テスト超速トレーニング	IE Institute	ETC
12日	Nikori 数独 3D 第二集 8 种谜题 1000 问	ニコリの数独 3D 第二集 ~8つのパズルで 1000 問~	Hamster	PUZ
19日	地球百科	Ｅａｒｔｈｐｅｄｉａ［アースペディア］	学研教育出版	ETC
19日	女孩时尚 3D	ガールズファッション 3D☆めざせ！トップスタイリスト	Ubisoft	SLG
19日	宠物蛋的豪华商店	ちょ~りっち！たまごっちのプチプチおみせっち	NBGI	SLG
19日	纳米突袭	NANO ASSAULT	Cyberfront	STG
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma Ent.	ARPG
19日	火炎纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 覚醒	Nintendo	SRPG
26日	海豹宝宝 元气小麻团	まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ！	NIPPON COLUMBIA	SLG
26日	真三国无双 VS	真・三國無双 VS	Tecmo Koei Games	ACT
26日	变幻世界 黑白迷宫	SHIFTING WORLD 白と黒の迷宮	Arc System Works	PUZ
2012年5月				
24日	我是航空管制官 机场英雄 3D	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 3D 羽田 with JAL	Sonic Powered	SLG
24日	G1 大奖赛	G1 Grand Prix	Genki	SLG
24日	快乐牧场	Happy * Animal Bokujou	Ubisoft	SLG
24日	马里奥网球公开赛	マリオテニスオープン	Nintendo	SPG
24日	大家的缘日	みんなの縁日	NBGI	ETC
31日	公会 01	Guild01	Level-5	ETC
31日	勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞仙境	ドラゴンクエストモンスターズテリーのワンダーランド 3D	Square Enix	RPG
[illegible]				
14日	重型火力 少数精锐	HEAVY FIRE THE CHOSEN FEW	Hamster	ACT
14日	小恐龙阿贡 狼吞虎咽大冒险	ゴン パクパクパクパクアドベンチャー	NBGI	ACT
21日	Hello Kitty 的时间旅行	ハローキティとせかいりょこう！いろんなくにへおでかけしましょ！	Compile Heart	ETC
28日	侦探神宫寺三郎 复仇之轮舞	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞	ARC SYSTEM WORKS	AVG
28日	卡片召唤师	Culdcept	Nintendo	SLG
[illegible]				
5日	弹波战机 爆发	ダンボール戦機 爆ブースト	Level-5	ARPG
5日	逃走中 从史上最强猎人们手中逃脱	逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ！	NBGI	ACT
5日	世界树迷宫 IV 传承的巨神	世界樹の迷宮 IV 伝承の巨神	Atlus	RPG
12日	快乐足球	ポケットサッカーリーグ カルチョビット	Nintendo	SPG
12日	太鼓达人 小龙与神秘宝珠	太鼓の達人 ちびドラゴンと不思議なオーブ	NBGI	MUG
12日	时间旅行者	Time Travelers	Level-5	AVG
19日	哆啦数学 大雄的数字大冒险	ドラかず のび太のすうじ大冒険	小学馆	ACT
19日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	ACT
19日	符文工厂 4	Rune Factory 4	Marvelous AQL	SLG
26日	洞穴物语	Cave Story	日本一	ACT
26日	小人观察日记 小人观察箱	こびとづかん こびと観察セット	Nippon Columbia	ETC
[illegible]				
2日	光之美少女 漫游童话世界	スマイルプリキュア！レッツゴー！メルヘンワールド	NBGI	AVG
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	Devil Summoner Soul Hackers	Atlus	RPG
30日	闪乱神乐爆裂 红莲的少女们	閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-	Marvelous AQL	ACT
[illegible]				
6日	忘却的英雄	Lost Heroes	NBGI	RPG
13日	徽章战士 7	メダロット 7 カブト Ver./クワガタ Ver.	Rocket Company	RPG
13日	战国无双编年史 2nd	戦国無双 Chronicle 2nd	Tecmo Koei Games	ACT
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G Rev	STG
[illegible]				
11日	勇气契约 飞天仙子	Bravely Default Flying Fairy	Square Enix	RPG
未定	穿越领域计划	PROJECT X ZONE	NBGI	RPG
[illegible]				
15日	解放之刃 EXXiV	UnchainBlades EXXiV	FuRyu	RPG
[illegible]				
未定	闪电十一人 GO2 时空之石	イナズマイレブン GO2 クロノ・ストーン	Level-5	RPG
未定	Guild02	Guild02	Level-5	RPG
未定	终极军团	E.X.TROOPERS	CAPCOM	RPG
[illegible]				
春	超速变形伽罗 Z RPG（暂名）	超速変形ジャイロゼッター RPG（仮称）	Square Enix	RPG

DEMO 免费下载！任天堂 eShop 已发布试玩版 日美双版本纵览

日版

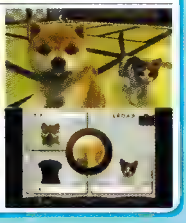
●截止时间：2012 年 4 月 26 日

日版试玩版更新速度很快，而且有些游戏还推出了多个试玩版本。这是日版的试玩版游戏。如果你刚买 3DS，正在考虑买些什么游戏玩。强烈推荐首先下载这些免费的试玩版，没准就能找到自己喜欢的，然后放心去买。

Nintendogs+cats 任天狗+猫

●发布日期：2011 年 2 月 26 日 ●容量：562 格

试玩次数：10 次

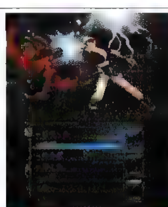


从三组不同种类的猫狗组合中挑选一组进行体验。你可以看到小猫和小狗玩耍的 3D 情景，可以用小道具逗它们，用小饰品妆扮它们，可以单独的对它们进行抚摸、刷毛、洗澡等动作。试玩版游戏会在一段时间后强制终止，想再玩的话只能回到最初的标题画面重新选择一组。

DEAD OR ALIVE Dimensions 死或生 维度

●发布日期：2011 年 5 月 19 日 ●容量：936 格

试玩次数：30 次

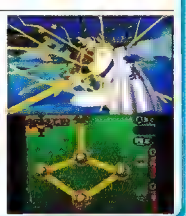


提供编年史模式和街机模式的试玩。前者可以玩到一场战斗（操作霞对战绫音），以及观看战斗前后的过场动画，这也是编年史模式的主要内容。后者可以从霞、隼、李战、瞳四人中选择一人进行游戏，每人又都有两套衣服可选。对战时一局定胜负，战胜四人后还可以对战绫音。

海贼王 无尽的航路SP

●发布日期：2011 年 5 月 26 日 ●容量：780 格

试玩次数：30 次

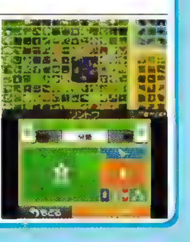


可以玩 3DS 版新加入的顶上战争篇故事，过场动画占得分量很多。战斗时每一关控制的人物都是固定的，打完第一关后可以在两关中选择一个继续。这里不管选哪个，打完之后试玩版就结束了，想再玩只能从第一关开始。也就是说总共只有三关可以玩，可以操作三个角色。

花和生物的立体图鉴

●发布日期：2011 年 9 月 29 日 ●容量：768 格

试玩次数：10 次

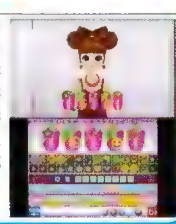


试玩版的界面和操作跟正式版本都是一样的，在大的分类模式中你可以看到全部近 2000 种动植物的缩略图。不过想要点进入仔细看就不行了，因为试玩版总共只提供了 30 个动植物的详细解说。这 30 个包括了 3D 照片、文字解说、以及跟其他生物的关系图。部分动物还提供了 3D 视频和音频。

模特儿 装扮选拔会2

●发布日期：2011 年 11 月 3 日 ●容量：820 格

试玩次数：30 次

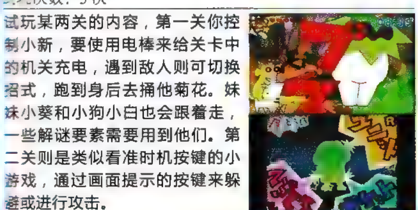


试玩版可以自建角色，选择不同的眼睛、嘴唇和脸型。正式开始后就是按照规定的顺序来进行游戏了。首先选择服装和首饰来装扮自己，接着出门去做头发，然后就是拍照，最后是给照片加上装饰效果。一天的内容完成后试玩版也就结束了，但整个过程中可选择的内容非常丰富。

蜡笔小新 宇宙友情大作战

●发布日期：2011 年 12 月 1 日 ●容量：249 格

试玩次数：5 次



试玩某两关的内容，第一关你控制小新，要使用电棒来给关卡中的机关充电，遇到敌人则可切换招式，跑到身后去捅他菊花。妹妹小葵和小狗小白也会跟着走，一些解谜要素需要用到他们。第二关则是类似看准时机按键的小游戏，通过画面提示的按键来躲避或进行攻击。

クッキングママ4 厨房妈妈4

●发布日期：2011 年 12 月 1 日 ●容量：193 格

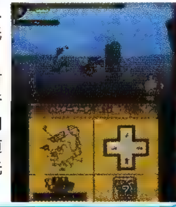
试玩次数：30 次

操作包括和面、抹酱、放入烤炉等 9 个步骤，最终做成一个披萨。涉及到的触摸屏操作方式包括点击、拖动、转动等，有时还会需要对着麦克风吹气。系统会根据你的表现进行评分，主要是看能否在时限内完成。全部做完后会有一个最后的得分，之后试玩版结束，你可以反复挑战这个做披萨的过程。

怪物猎人3G

●发布日期：2011 年 12 月 7 日 ●容量：1356 格

试玩次数：30 次

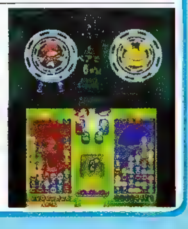


提供了全部 12 种武器的试玩，只是具体的装备都是指定的，你也无法得知这一身装备的能力和技能。可以玩的任务有两个难度，任务时间都只有 20 分钟。下屏无法进行自定义，固定显示地图以及用来调整视角的虚拟十字键，当然还有道具袋和新系统"怪物锁定键"都无法设置。试玩版不支持 3DS 右摇杆。

噗哟噗哟！！

●发布日期：2011 年 12 月 15 日 ●容量：133 格

试玩次数：30 次



可以选择 4 种不同的模式和 4 个不同的角色来玩，模式包括了 2vs2 的组队战、噗哟噗哟太阳、噗哟噗哟 Fever 和主动模式。你可以针对每个对手甚至自己设定难度等级，在合作模式中也可以给自己的同伴设定难度等级。对战时跟正式版感觉无异，规则是一样的，人物的动作和语音也都有。

热血硬派国夫君特别版

●发布日期：2011 年 12 月 15 日 ●容量：272 格

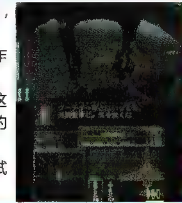
试玩次数：30 次

试玩版提供任务模式和大乱斗模式。任务模式中提供了三个任务：1 分钟内干掉 6 个敌人；1 分钟内把 6 个人踢下摩托；2 分 20 秒内获得 10000 日元。这些都限定在一个场景之内。大乱斗模式可从 4 个人物中选择 1 个，跟电脑控制的另外 3 人乱打，也是有 1 分钟的时间限制。

皇牌空战3D

●发布日期：2012 年 1 月 12 日 ●容量：680 格

试玩次数：3 次



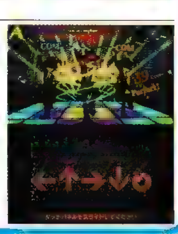
这个试玩版相当于一个教学任务，在高空中干掉几架敌机就完了。可以用来了解一下 3DS 版的操作方式，以及最新的"攻击机动"（attack maneuver）系统。这个系统可以在肉眼看不见敌机的情况下迅速自动的飞到其身后。活用攻击机动系统的话，整个试玩版过程可以在 5 分钟内结束。

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産
节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

●发布日期：2012年1月19日 ●容量：781格

试玩次数：30次

提供4种小游戏的试玩，包括跳舞、美术馆入侵、屋顶逃脱追捕、与骑士团的战斗。这些都是要按照节奏来操作的游戏，但4种游戏的感觉是完全不同的，有的需要按键，有的需要按屏幕中的虚拟按键，有的需要滑屏。系统会记录你的成绩，并给出评价，可以反复挑战。试玩版未包括剧情内容。



BIOHAZARD REVELATIONS
生化危机 启示录

●发布日期：2012年1月26日 ●容量：1148格

试玩次数：30次

操作吉尔在邮轮场景中的一段情节，可以体验到射击、紧急回避、体术等系统。还有在开第一间房门时要利用下屏来玩一个小的解谜游戏，也可以使用到那个特殊的扫描装备“创世纪”。试玩版可以体验到正式版游戏的几乎所有操作，但剧情是独立的，跟正版不一样。支持3DS扩展右摇杆。

電波人間のRPG
电波人类RPG

●发布日期：2012年2月8日 ●容量：264格

试玩次数：30次

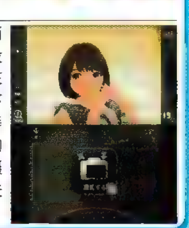
可以尝试到最有意思的捕捉电波人的玩法，可以查看捕捉到的电波人的状态能力，并组成最多6人队伍进入迷宫冒险。虽然试玩版能进入的只有一个3层的迷宫，但是你在试玩版中培养的电波人角色可以直接继承到正式版。多体验一下再决定是否花钱购买正式版吧。

NEWラブプラス
新爱相随

●发布日期：2012年2月14日 ●容量：377格

试玩次数：30次

这个试玩版只有一个拍照模式，而且人物主要是在下屏，上屏也没有3D效果。游戏最开始会要求在SD卡中建立存档，用来保存拍下的照片。这些照片都可以在电脑等设备上读取。拍照时会用到主机的重力感应，需要移动机身来找拍摄角度。还可以对“相机”的性能进行调整，也支持语音。



極限脱出ADV 善人シボウデス
极限脱出ADV 善人死亡

●发布日期：2012年2月16日 ●容量：700格

试玩次数：6次

试玩版提供两种部分，一是正式版游戏中最初的故事，以文字冒险游戏的方式进行，称为“小说部分”。还有一个“脱出部分”就是要动脑解谜的部分，内容相当于正式版中的一关。小说部分中将体验到对不同角色之间的关系抉择，是“合作”还是“背叛”。脱出部分则要用触摸屏来玩。

THEATRHYTHM FINAL FANTASY
节奏剧场 最终幻想

●发布日期：2012年2月16日 ●容量：试玩版1 796格

试玩次数：30次

第一个试玩版提供了FF6的经典战斗曲，玩法是BMS，也就是点击指令从4条线上从左往右移动，你要在正确的时机进行点击、滑动等操作。难度分为基本、熟练、究极三种，究极难度一般人想要通过很困难。系统会记录你每次玩的成绩，可以反复挑战。只有一首曲子比较可惜。

THEATRHYTHM FINAL FANTASY
节奏剧场 最终幻想

●发布日期：2012年2月16日 ●容量：试玩版2 831格

试玩次数：30次

第二个试玩版提供了FF8的战斗曲The Man with the MachineGun，玩法也是BMS。另外还有一个FF13曲目《サンレス水郷》，玩法是FMS。FMS只有一条线，但很多时候会要求你上下滑动来跟随线条的移动。难度同样分为基本、熟练、究极三种，系统也会记录你每次玩的成绩，可以反复挑战。

MGS SNAKE EATER 3D
合金装备食蛇者3D

●发布日期：2012年3月8日 ●容量：1038格

试玩次数：30次

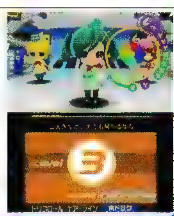
试玩版的内容是救出科学家Sokolov，也就是正式版中最初的一小段剧情。装备只有匕首、麻醉枪和定向麦克风。无法使用通讯功能和疗伤系统，但可以体验到食物系统和迷彩系统。不过迷彩系统也只能使用指定的迷彩，不能用摄像头自拍照片变成迷彩。试玩版支持3DS扩展右摇杆。

初音ミク Project mirai
初音未来 未来计划

●发布日期：2012年3月8日 ●容量：试玩版A 943格

试玩次数：30次

第一个试玩版提供了两首曲子的试玩，分别是《トリコロール・エア・ライン》和LOL -lots of laugh-。每首曲子都提供了简单和普通两种难度。另外在AR模式中，通过官网下载专用的AR卡，可以在看到初音跳舞的同时，听SING&SMILE这首曲子。十字键可对初音的大小做调整。



初音ミク Project mirai
初音未来 未来计划

●发布日期：2012年3月8日 ●容量：试玩版B 876格

试玩次数：30次

试玩版B只提供了一首曲子《私の時間》的试玩，但是开放了全部三个难度，最高难度高达7星，比较有挑战。而且除了由初音演唱和领舞的版本，还收录了由绫音演唱和领舞的《私の時間》。这个试玩版中同样包含AR模式，只不过内容跟第一个试玩版完全一样，也是SING&SMILE这首曲子。

真・三國無双VS
真三国无双VS

●发布日期：2012年4月26日 ●容量：955格

试玩次数：10次

收录有单人模式、通信对战模式和教学模式。单人模式和多人模式可设置1vs1或2vs2的规则，从4个固定队伍中选择1组进行游戏。可操作的角色包括赵云、王元姬、孙尚香、曹丕。教学模式则是通过一系列规定任务和文字说明来告诉你基本的玩法。试玩版的存档可以继承到正式版中。

Bravely Default Flying Fairy
勇气契约：飞天仙子

●发布日期：2012年 ●容量：试玩版1 936格

试玩次数：30次

试玩版1开始会有一小段漂亮的CG动画，正式开始后可以操作女主角走动，跟NPC对话后就必须使用专用的AR卡了，AR卡可以从官网上下载。一旦AR卡被识别，就是女主角出现，在屏幕上进行一段固定的演出。女主角会不断的移动，所以你需要转动3DS主机以跟上她的位置。

Bravely Default Flying Fairy
勇气契约：飞天仙子

●发布日期：2011年5月19日 ●容量：试玩版2 936格

试玩次数：30次

试玩版2开始同样是一段CG动画，标题画面中可以选择普通游戏和AR模式。AR模式跟体验版1一样，只不过这次换成了男主角的演出。游戏模式下可以在城镇和王宫里自由走动，与NPC对话、买卖道具等。还能进行一些简单的任务，比如帮老大爷取水。还提示会继续发布新的试玩版。

KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]
王国之心3D

●发布日期：2012年3月29日 ●容量：715格

试玩次数：15次

在试玩版的教学模式中需要根据画面中的文字提示来完成固定的动作，学习视角、攻击、回避等基本操作，还能进行游戏最新加入的几种核心系统的體验。故事模式中可看到主角索拉与音操相遇的那段剧情。可以操作索拉进行实战，而且有两个相当于宠物的“食梦者”。

SHIFTING WORLD 白と黒の迷宮
变幻世界 黑白迷宫

●发布日期：2012年4月26日 ●容量：255格

试玩次数：30次

试玩版中大家可以了解到这个新奇的解谜游戏的基本玩法，包括移动、跳跃、转换黑白世界等操作，熟悉游戏解谜的概念。内容收录了第一个世界的5个关卡，相对都很简单，而且玩过一遍之后就没有再玩的必要。第5关有一点绕，大家玩到第5关基本可以判断自己是否喜欢这种类型的解谜了。

美版

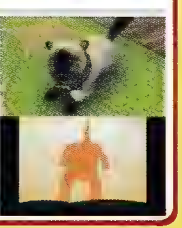
截止时间：2012 年 6 月 26 日

美版 3DS 主机被玩家戏称为"后娘版"，除了正式版不受待见，eShop 上可以下载的试玩版游戏也少得可怜，而且有意思的不多……不过，反正这些都是免费下载，如果这几个里面有你比较感兴趣的，下载试玩版试试看吧。

Nintendogs+cats
任天狗+猫

发布日期：2011 年 3 月 27 日　容量：574 格
试玩次数：10 次

从三组不同种类的猫狗组合中挑选一组进行体验。你可以看到小猫和小狗玩耍的 3D 情景，可以用小道具逗它们，用小饰品妆扮它们，可以单独的对它们进行抚摸、刷毛、洗澡等等动作。试玩版游戏会在一段时间后强制终止，想再玩的话只能回到最初的标题画面重新选择一组。



Pyramids
金字塔

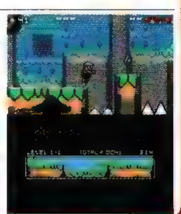
发布日期：2011 年 10 月 27 日　容量：79 格
试玩次数：30 次

试玩版玩起来跟正式版本没有差别，只是可玩的关卡只有 6 个，要在开始菜单下需要用十字键来选择。每一关都会根据你的用时和金币等道具的收集情况来给予你评价，最高 3 星。从第 4 关开始出现敌人，也可以使用跳跃和放置石块之外的射击能力。玩过之后大家应该能够判断是否适合自己。

Mutant Mudds
Mutant Mudds

发布日期：2012 年 1 月 26 日　容量：40 格
试玩次数：30 次

内容比较充实的一个试玩版，收录四个关卡，每个关卡里面有包含有一个隐藏的关卡。关卡设计比较复杂，想要找到所有隐藏关卡的话就需要一番仔细的探索，也要有一定的观察能力。试玩版的全部内容打完估计要花上半小时到 1 小时，即使根本不打算买正式版也可以下试玩版玩玩。



RESIDENT EVIL REVELATIONS
生化危机 启示录

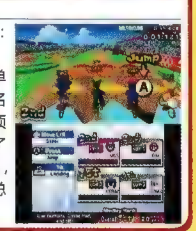
发布日期：2012 年 2 月 7 日　容量：1146 格
试玩次数：30 次

操作吉尔在邮轮场景中的一段情节，可以体验到射击、紧急回避、体术等等系统。还有在开第一间房门时要利用下屏来玩一个小的解谜游戏，也可以使用到那个特殊的扫描装备"创世纪"。试玩版可以体验到了正式版游戏的几乎所有操作，但剧情是独立的，跟正版不一样。支持 3DS 扩展右摇杆。

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games
马里奥和索尼克在2012伦敦奥运会

发布日期：2012 年 2 月 14 日　容量：925 格
试玩次数：30 次

试玩版收录有 5 个项目，分别是：移动靶射击、足球任意球射门、蹦床、100 米仰泳、BMX 越野单车。启动后系统会自动选择 5 名角色组队，然后一人参与一个项目。这些项目的操作方式涵盖了摇杆、按键、触摸屏和内置陀螺仪，相当全面了。5 个项目看最后总分排名，接着就只能重新开始了。



CRUSH 3D
压碎3D

发布日期：2012 年 3 月 6 日　容量：676 格
试玩次数：30 次

一段以对话形式进行的剧情过后，开始教学关卡，需要根据提示来操作，学习如何用十字键转换视角，用 L 键切换 3D 和 2D 世界，用 R 键放大缩小视角等等。教学关卡完成之后是 3 个完整的关卡，都是正式版中最简单的三个关卡，但都有需要收集的道具。第三关开始出现可推动的物体。

RAYMAN ORIGINS
雷曼 起源

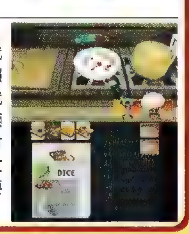
发布日期：2012 年 6 月 5 日　容量：780 格
试玩次数：30 次

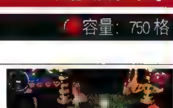
试玩版收录了三个关卡，相当于三种不同的玩法。第一关是普通的平台游戏玩法，需要使用跳跃和攻击来前进，也要收集道具和寻找隐藏的区域。第二关是高速追逐，对操作有较高的要求，还需要记下关卡的地形。第三关是飞行射击关卡，飞行速度比较慢，讲究得更多的还是解谜。

Order Up!!
上菜啦！！

发布日期：2012 年 6 月 1 日　容量：271 格
试玩次数：10 次

教学模式中可以选择男或女厨师，到快餐店里接受你的训练，其实就是按照提示一步一步来做。当按照要求完成一份食物之后，接下来就是自由制作的时间。你可以根据顾客点餐的内容来同步制作多种材料。而 Quick Play 模式就是跳过教学直接开始自由制作。操作主要是依靠触摸屏和十字键。





LEGO Batman 2: DC Super Heroes
乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄

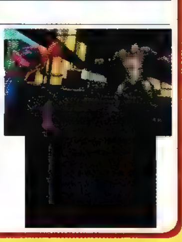
发布日期：2012 年 6 月 15 日　容量：750 格
试玩次数：30 次

一段 3D 的乐高风格动画（全语音）之后，你可以操作蝙蝠侠和罗宾在剧院里体验攻击敌人、收集金币、建造乐高物体等系列传统的要素。除了拳脚功夫，也可使用飞镖一次瞄准多个敌人。试玩版中还有不少解谜成分，要面对小丑女、谜语人、企鹅人和小丑等多个 BOSS，游戏时间超过半小时。

AMAZING SPIDER MAN
惊奇蜘蛛侠

发布日期：2012 年 6 月 26 日　容量：1001 格
试玩次数：10 次

试玩版提供一个完整的关卡。你可以使用流畅的拳脚摔跤功夫来攻击敌人，使用蜘蛛丝缠住敌人或者荡来荡去。打 BOSS 的时候也是比较讲究技巧的。从这个试玩版中也可以看出游戏比较讲究剧情，时不时会有强制镜头视角的小过场，打完 BOSS 还有大段大段的对话。另外试玩版中还可以玩到拍照模式。



任天堂为3DS专门制作的游戏和软件

3DSWare

“3DS的下载游戏的质量越来越高了，同时依然有免费的软件提供，大家不妨常去看看。”

3DSware就是3DS Software，说中文就是3DS软件。这是任天堂以及其他第三方游戏开发公司专门为3DS开发的软件，通过付费下载的方式获得。软件类型有传统的游戏，也有不少新奇的软件，比如《随时交换日记》就是一款非常优秀的绘图日记软件。非常受欢迎的《口袋妖怪AR搜索者》还能够跟DS的游戏联动。3DSware的售价目前最高为1500点，最低的为免费下载。

竹竿人

发布时间：2011.11.2 价格：500日

《竹竿人》和备受玩家好评的3DSware游戏《落石3D》都是同一家公司POISOFT的作品。本作是一款扮演竹竿人打倒敌兵，总之就是用竹竿捅人的游戏。游戏性简明的同时，也很注重决断力和战略性。本作对应擦肩通信。通过擦肩通信可以交换记录自己成绩的卡片。

80%

樱武士

发布时间：2011.11.16 价格：700日元

《樱武士》的舞台建立在樱花飘落的古代日本，那是一个人和神共存的世界。游戏操作方法很简单，按A键是攻击，按B键是回避，配合摇杆可以控制回避的方向。不过，如果忙目的攻击敌人效果并不是很好，所以要找准拔刀的瞬间一气呵成。想要回避也一样，连续看穿对手的攻击并回避还能挑战极限纪录。

88%

银星围棋3D 70%

发布时间：2011.11.21 价格：500日元

围棋游戏最高峰《银星围棋》登陆3DS！本作充分使用3DS机能。游戏中准备了“入门”、“初级”、“中级”、“上级”、“最上级”5个水平阶段。初学者可以从入门开始玩起，还有提示机能等。终局后可以再现能够检视对局的棋谱。回放会一步步地展现，玩家可以好好地重新思索该棋局。

ARC STYLE：简单麻将3D 64%

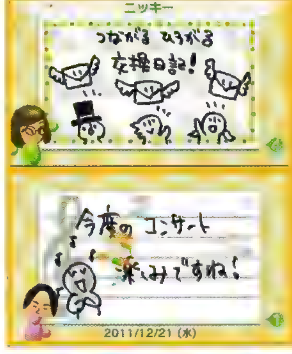
发布时间：2011.11.30 价格：500日元

《ARC STYLE：简单麻将3D》是一款对应立体视觉可以简单轻松地玩的麻将游戏。对手有8名角色可供选择，他们会按照自己的个性来跟玩家进行对局。对局成绩可以在“战绩”处确认。游戏会记录下你打麻将过程，然后对你的打牌风格进行分析，所以你可以在这里查看到自己打麻将的风格。

SIMPLE DL系列Vol.2 THE密室脱出 84%

发布时间：2011.12.7 价格：500日元

舞台是公寓密集住宅区中的一所废弃校舍里，最终目的就是从密闭的空间中逃脱出去.每种物品都有价值，还可以组合在一起使用，有些物品还可以多次利用甚至废物利用。需要多动脑筋，发挥想象力才能更快地完成游戏。本作还要利用3DS的立体视觉、陀螺仪、麦克风等体感功能来解谜。



随时交换日记

发布时间：2011.12.21 价格：免费

“随时交换日记”是一款可以手写“日记”的软件。利用这款软件可以书写出自己独有风格的信件，通过“随时通信”和“擦肩通信”就可以和其他人交换日记了！在软件中可以选择3D或2D模式，活用这两种笔就可以营造出奇妙的立体效果。也可以附带照片和录制的声音。还能指定日期发送日记，适合用来给人发送节日卡片。

100%

飞扑大头贴 魅力革命 89%

发布时间：2011.12.27 价格：600日元

一款活用3DS摄像头，将拍摄下来的角色人物配上可爱立体背景的大头贴游戏，还可以联网与其它朋友互换照片。其特点就是无论拍多少次也无所谓，没有时间限制，想怎么拍就怎么拍。而且可以从海量的图片里选择中意的作为背景。使用SD卡将照片拷贝到电脑或手机中，这样用处就更大啦。

解谜方块e2 92%

发布时间：2011.12.28 价格：500日元

游戏中搭载了导航机能，并追加了150道新问题。有了导航机能，玩起来更加方便。使用导航机能屏幕上会将下一个该涂的方块或是放在×上方块的所在列显示为蓝色。有了这种机能，解决问题的速度加快了。此外还新增了“复合方块”模式，在此模式中可以涂出名画哦。

猎鹿王 71%

发布时间：2011.12.28 价格：500日元

一款扮演猎人在雄壮大自然中进行狩猎的游戏。除了前作的弩和步枪外，还追加了新武器“散弹枪”。同时还利用了3DS内置陀螺仪，通过移动主机来瞄准。没有出现在画面中的猎物也会在屏幕边缘用图表显示方位，移动主机就可找到了。游戏模式有四种：即时狩猎、任务、对战、AR。

拉比拉比3 94%

发布时间：2012.1.11 价格：600日元

《拉比拉比》系列第四作《拉比拉比3》收录了50个充满挑战的关卡。玩家需要在爱丽丝和莉莉（兔子）间切换，从迷宫中逃脱。这次还为玩家准备了提示机能，完成所有关卡后还可以参加最速通关网络排行榜。那么爱丽丝和莉莉究竟能否从迷宫中脱出呢？不可思议的两人将再次展开大冒险。

光之神话 帕鲁迪那之镜3D重制版 74%

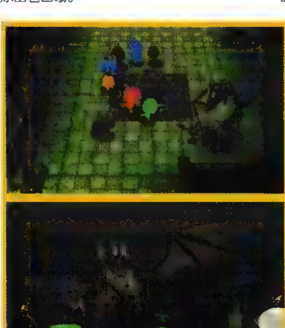
发布时间：2012.1.18 价格：600日元

《光之神话：帕鲁迪那之镜》是1986年12月19日作为Disk System游戏发售的射击名作。作为3DSware《3D古典》复苏的本作的背景经过了重新绘制，空间更富纵深感。游戏为玩家准备了再现原作操作感的“原汁原味”，和可以连射弓箭的“改编”两种操作模式。

ARC STYLE 蜘蛛纸牌 74%

发布时间：2012.1.25 价格：300日元

《ARC STYLE 蜘蛛纸牌》结合了著名游戏蜘蛛纸牌和简单的规则。在游戏中，无论使用上屏还是下屏都可以，悔牌以及中断存档机能，玩起来更加便利。此外本作的收集乐趣很丰富，通关后会增加可使用卡片和背景设计，当然也可以用3DS主机的游戏币来直接兑换。



电波人间RPG

发布时间：2012.2.8 价格：800日元

这是一款搜寻并捕捉漂浮在日常电波中的电波人，将它们组队展开冒险的新类型RPG游戏。每个电波人的电波类型不同，种类繁多。他们不仅仅是头上的天线样子不一样，体色和体型也有不同的意义。将不同电波人的特技组合起来使用，还会发挥出比往常更强的效果。

96%

爱相随TOOLS 36%

发布时间：2012.2.13 价格：200日元

一款可以将任天堂DS游戏《爱相随》《爱相随+》的存档转移到任天堂3DS游戏《NEW爱相随》中的程序，但它并不只是一款工具而已，因为还可以使用AR码进行拍照。此外，《爱相随TOOLS》游戏数据和其追加数据约需要700MB的空间，大家不要忘记准备好大容量的SD卡。

滚动西部

发布时间：2012.2.22 价格：1000日元

一款独特的动作游戏。游戏中玩家将扮演穿山甲保护馒头猪不被大石头BOSS吃掉。主角自身可以通过滚动和利爪与敌人展开战斗，还能在场地中收集各种资源，在指定地点建造炮台来防御敌人的进攻。村民们也会提出各种各样的任务请主角帮忙，需要合理的分配时间来完成所有的这些任务。

85%

TRUE REMEMBRANCE 记忆的碎片 94%

发布时间：2012.2.22 价格：500日元

一款讲述不思议少女“拉”和冷淡青年“黑目”故事纠葛的小说游戏。故事发生在一个充满被悲伤记忆束缚心灵而患上“刹那病”人们的世界。游戏的操作方法很简单，只需按键或点击就可阅读。此外还有自动进行故事的自动模式和可以随时回顾前面部分的记录模式。

轻松大富豪3D 81%

发布时间：2012.2.29 价格：300日元

3DS下载游戏中有名的《轻松》系列推出的扑克游戏！元气一家人将展开“大富豪”胜负！“大富豪”是一种日式的扑克玩法，以最先出完手中的牌为目标，类似中国的锄大地。游戏中可以根据习惯自己设定各种规则，包括“8切牌”、“犯规即输”等等。画廊、战绩、实绩等要素非常丰富！

Dopamix 88%

发布时间：2012.3.14 价格：300日元

一款通过刺激的视觉和声音来激发脑内与快感有关的物质“Dopamix”的新感觉声音同步型动作游戏。游戏以3DS独有的视觉和声音表现，实现在高速反应下带来的同步感和流畅感。简单的游戏玩法以及适度的持续紧张感，所有这些都能带领玩家进入一个快乐的游戏世界。

美女时钟

发布时间：2012.3.21 价格：免费

一款包含360位美女的照片，她们会手持看板来通知玩家当前时间的时钟软件。美女照片每1分钟都会切换一张，整点的时候还有一小段视频动画。玩家还可以将喜欢的照片或动画等保存起来，随时观看。下屏会显示美女的各种资料，包括生日、爱好、三围等等。

60%

SIMPLE DL系列Vol.3 THE密室脱出 知名豪宅篇

发布时间：2012.4.4 价格：500日元

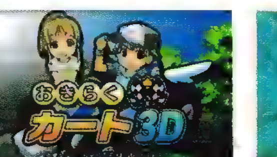
一款在密闭空间中使用各种物品尝试脱出的冒险游戏。本作的舞台是“知名豪宅”，玩家扮演的主角在参加豪宅主人女儿的生日宴会时，因为寻找厕所而被困密室。玩家需要在豪宅中的房间探索，最终以脱出为目标。本作还搭载了照顾初学者玩家的“初学者模式”。

87%

轻松卡丁车3D 78%

发布时间：2012.4.11 价格：500日元

轻松系列爽快竞速游戏登场！在《轻松卡丁车3D》中玩家可以从8名角色、8种赛车、12种赛道以及3种难易度中选择合适自己的进行游戏，比赛时最多能有6辆赛车同场竞技。模式有“大奖赛”、“自由对战”、“时间赛”。此外，“时间赛”对应网络，可以和各地的玩家比比谁更快。



三次元空气曲棍球 84%

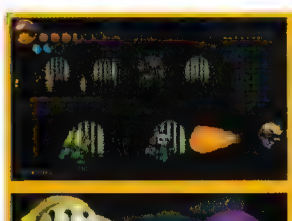
发布时间：2012.4.18 价格：500日元

一款3D视点的新类型曲棍球游戏，基本规则和普通的曲棍球相同。在立体空间中将球打进对手的球门中，在对手露出破绽时发出必杀一击！玩家可以在游戏中积攒能量槽发出必杀发球，使用特殊卡片使出技能。本作支持联机对战和通信对战，还有可以竞争最高分的无尽模式。

ARC STYLE 三国志Pinball 80%

发布时间：2012.4.25 价格：700日元

以三国志的世界为舞台的弹珠游戏！突破以往弹珠游戏类型，融入战斗、必杀技、事件等要素。除了按照关卡进展的“Standard”模式外，还有跟猛将对决的“Boss Attack”以及观看已开放事件和武将情报的“Library”模式。本作还搭载对应网络的“Ranking”，和其他玩家竞争排名。

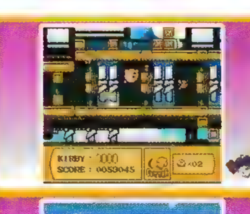


血色吸血鬼

发布时间：2012.4.25 价格：600日元

一个拥有人类和吸血鬼两种血统的女性——拉蒂斯的冒险现在开始了。本作是一款以古城、地下牢狱、湖泊等多种地图为舞台的简单爽快动作游戏，谁都可以轻松上手。游戏中玩家将操控拉蒂斯使用变身等特技打倒魔物，并不断成长。最终目标是击败为寻求4个十字架而入侵人类世界的吸血鬼。

87%



星之卡比 梦之泉

发布时间：2012.4.25 价格：600日元

《星之卡比 梦之泉》是《星之卡比》系列第二作。正是本作首次融入了如今已经成为卡比代名词的“拷贝能力”。卡比吞噬敌人后可以使用其能力，然后活用不同能力通关。这次的3DSware版本对画面进行了3D化，即使玩过最早的FC版，这一次肯定也会给你全新的感觉。

94%

尼克利谜题 搭桥 64%

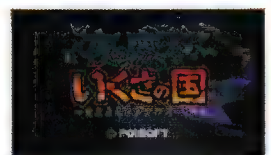
发布时间：2012.5.9 价格：500日元

游戏中收录了50个“架桥”问题。当然这跟3DS平台上的《Nikor数独3D》所收录的问题不一样！就算买了该游戏的人一样可以从这款下载游戏中获得新乐趣。“架桥”是一个要将数字和数字用线连起来的谜题。一点一点进展的同时必须考虑谜题全体。规则简单上手快速，谁都可以体验解谜乐趣。

尼克利谜题 四角切 64%

发布时间：2012.5.23 价格：500日元

本作收录了50道“四角切”问题。当然这跟3DS平台上的《Nikori数独3D》收录的问题不一样，就算购买了该游戏的人一样可以从这款3DSware中享受新的乐趣。“四角切”是一个有着简单规则和独特趣味的尼克利原创谜题，快来让我们一起沉浸在四角切的世界吧。



夜之魔人与战之国 74%

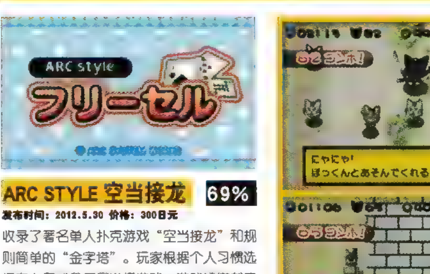
发布时间：2012.5.30 价格：700日元

主角受到恐怖上司的命令“拜托你去战之国入手霸王之魂！”为了完成命令，主角通过吸霸王织田信长的血来获得霸王之魂。主角在白天与普通人无异，而到了夜晚就化身为吸血鬼。无论白天还是夜晚都会根据你选择的行动发生各种事情。究竟是作为普通人还是吸血鬼生存下去也根据你的选择而定。

ARC STYLE 空当接龙 69%

发布时间：2012.5.30 价格：300日元

收录了著名单人扑克游戏“空当接龙”和规则简单的“金字塔”。玩家根据个人习惯选择在上屏或是下屏进行游戏，游戏还搭载了悔棋、中断机能等，令游戏过程更加省心。此外，通关的话可使用的卡片和背景设计还会增加，也算是游戏的一个小小收集要素。对了，还有能用金币交换的道具！



一骑当千 喵星人合战

发布时间：2012.6.6 价格：400日元

这是一款在无数敌人之中斩击斩击再斩击的动作游戏。不停地按Y键打出连续技，长按Y则是范围攻击，攒足气力槽之后还可以放无双，游戏中可以使用的角色有6只猫，关卡总数达80以上！达成每个关卡中的各种任务后，就会得到金钱或物品等奖励。可以在商店中购买各种物品来培养角色，目标是成为最强的喵星人武士。

95%

秘密基地建设3D 京都篇 67%

发布时间：2012.6.6 价格：500日元

《秘密基地建设3D 京都篇》是以2011年11月3日发售于3DS平台上的《秘密基地建设3D》中所没有的地图“京都”为舞台的秘密基地做成类模拟游戏。游戏专为初心者制作了贴心的教程。快来制作你童年梦想中的秘密基地吧，京都篇限定的英雄和怪人帮你守护秘密基地。

口袋妖怪AR搜索者

发布时间：2012.6.23 价格：300日元

游戏利用3DS的摄像头，让你在现实世界中寻找各种口袋妖怪，然后用射线来捕捉它们。游戏可以跟之前的口袋游戏联动，比如《口袋妖怪黑2/白2》。捕捉到的口袋妖怪可以传到《黑2/白2》中（无法传送到《黑/白》）。游戏还将包含独有的风神、雷神和土神的灵兽形态，当然抓到后也可以传送到《黑2/白2》之中。

97%

下载游戏版式说明：

1. 软件（或游戏）画面
2. 软件（或游戏）名称
3. 好评度，根据3DS上的eShop投票统计，数值越高代表好评越多（注）
4. 提供下载的时间和价格。
5. 软件（或游戏）的内容介绍

①

② 银星围棋3D 70% ③

发布时间：2011.11.21 价格：800 ④

⑤ 围棋游戏最高峰《银星围棋》登陆3DS！本作充分使用了3DS机能，实现了更高的表现力。游戏中准备了“入门”、“初级”、“中级”、“上级”、“最上级”5个水平阶段。初学者可以从入门开始玩起……

*注：随着时间和投票人数的改变，投票的好评度可能发生变化

官方推出的3DS上的老游戏模拟器

VC游戏

“VC就是官方模拟器，效果没有任何加强，价格不算便宜，买不买就看有没有爱了。”

VC全称Virtual Console，直译为虚拟主机，其实就是官方模拟器+游戏。VC游戏通过下载的方式获得，当然也要收费。除了任天堂自家的GB和GBC游戏，VC已经加入了SEGA掌机Game Gear的游戏，而且价格相对较便宜，固定在300日元一个。当年玩过GG掌机游戏的朋友可能比较少，想不想在3DS上试试呢？

希魔复活 85%

发布时间：2011.11.16 价格：400日元

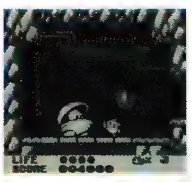
一款1992年发售于GB平台的动作游戏。玩家将扮演一只手拿枪，一只手装备特殊绳索的主人公史宾瑟向敌军发起挑战。枪的种类有多种，主人公可以用装备在手臂上的伸缩自如的绳索登上高处。

超惑星战记EX

发布时间：2011.11.22 价格：600日元

传说中的战斗万能车拯救了世界，它的名字是“Metal Attacker”。它是一辆拥有高跳跃力以及坚实装甲、强劲火力的万能战车。在狭窄的场所，还需要从战车里出来进行行动。关卡内可以变更视点，运用枪支和手榴弹等武器作战。

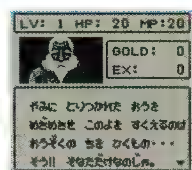
65%



Trip World 57%

发布时间：2011.11.30 价格：400日元

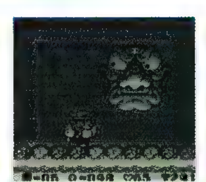
象征着和平的“玛依塔之花”被坏人夺走了。主人公雅各宝为追寻犯人在5个世界构成的“Trip World”中冒险。雅各宝可变身为三种形态。在由5个不同世界构成的大陆中，各种BOSS等待着雅各宝的到来。



SELECTION 被选中之人 66%

发布时间：2011.12.7 价格：400日元

玩家扮演寄宿着被选中之人证明的主人公“海因王子”。为了从黑暗之王控制下拯救国家，王子开始寻找能够击破黑暗的希望之剑的旅程。海因将要使用剑和魔法打倒阻碍前行的魔物。



超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆 87%

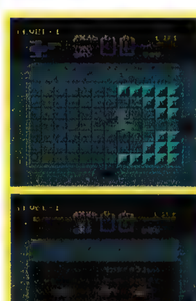
发布时间：2011.12.14 价格：400日元

瓦里奥想要一座城堡，但却没钱，打算将海盗的宝物夺走据为己有。在闯关途中瓦里奥可化身为横冲直撞的“猛牛瓦里奥”、吐出火焰将敌人打倒的“暴龙瓦里奥”以及可以在天上飞的“喷气瓦里奥”。

俄罗斯方块 78%

发布时间：2011.12.22 价格：400日元

玩家要将渐渐落下的7种方块左右移动、旋转、摆放使之排列成完整的一行或多行并且消除得分。游戏模式有直到GAMEOVER为止才结束的“A类型”和以最高分为目标的“B类型”两种。

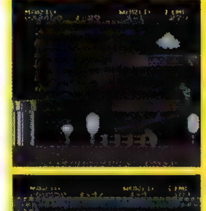


塞尔达传说

发布时间：2011.12.22 价格：500日元

充满了动作与解谜要素的动作冒险游戏《塞尔达传说》第一作也来到了eShop。为取回被大魔王加农占领的王国并救出塞尔达公主，主人公林克展开了探寻8个三角力量的冒险。通关之后可以玩难易度更高的“里塞尔达”。

90%

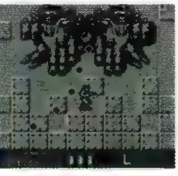


超级马里奥兄弟

发布时间：2012.1.5 价格：500日元

《超级马里奥兄弟》是超级马里奥兄弟系列第一作。马里奥一路跳跃、奔跑、破坏砖块——为了救出被大魔王库巴掳走的碧琪公主，马里奥和路易两兄弟将展开大冒险。本作寻找隐藏道具是乐趣之一。

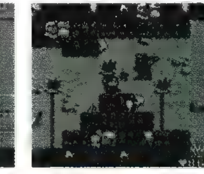
85%



怒之要塞2 48%

发布时间：2012.1.11 价格：400日元

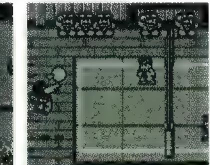
主人公是两名特工：体力充沛又耐打的“MASATO”以及动作迅速拥有高跳跃力的“MIZUKI”。需要根据情况切换两人进入敌人要塞破坏巨大兵器。可随时切换三种武器，以击倒BOSS为目标前进吧。



玛鲁的任务！世界大冒险 71%

发布时间：2012.1.18 价格：400日元

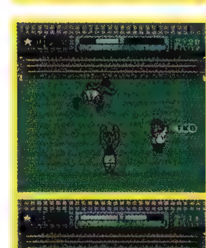
游戏中玩家将扮演追踪掳走的“樱花公主”而展开旅程的少年忍者“じゃじゃ丸”。前进中要用手里剑打倒敌人，施展忍者特有的轻巧高跳，飞檐走壁，使用分身术。冒险的舞台有日本、希腊、埃及等国家。



热血沙滩排球 62%

发布时间：2012.1.25 价格：400日元

热血汉子国夫君这次参加的是沙滩排球大赛。比赛为2人一组，分别担当击球手和进攻手，配合同伴打出必杀扣球。参赛者有国夫君的“热血队”、用脚踢和头球战斗的“足球队”等。

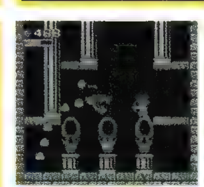


PUNCH-OUT

发布时间：2012.2.1 价格：500日元

《PUNCH-OUT》是一款Family Computer上的拳击游戏。玩家扮演以冠军为目标出场拳击大赛的豆丁主人公。找准时机向对手发起重击的同时，也要注意自身的防守回避。连续攻击都命中的话，还能使出强力的上勾拳。

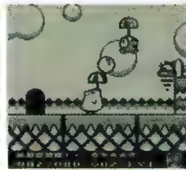
87%



光之神话 帕鲁迪那之镜 73%

发布时间：2012.2.8 价格：400日元

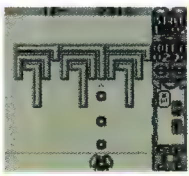
女神帕鲁迪那赋予天使皮特新的使命——打倒3个世界的BOSS获得“三神器”。皮特在以塔为舞台的“冥府”和“天空”场景中往上方移动，在“地下界”场景中则是横向移动。



星之卡比2 91%

发布时间：2012.2.15 价格：400日元

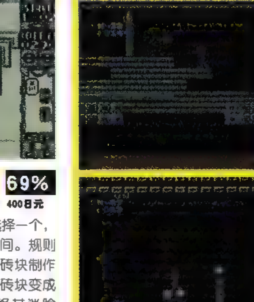
为打倒让世界陷入黑暗的暗黑物质，卡比展开了新的冒险。被卡比吸噬的敌人会变成星星，吃下后卡比就能使用其能力。在冒险途中卡比会遇到三个同伴。和他们合体能产生新的攻击，冒险更加有趣。



QUARTH 69%

发布时间：2012.2.22价格：400日元

玩家要从6台机体中选择一个，从上方迫近砖块的空间。规则是“发射砖块片，用砖块制作四角型”。将复数的砖块变成一个四角型就可以将其消除了。消除大四角型获得高分还可得到道具。



银河战士

发布时间：2012.2.29 价格：500日元

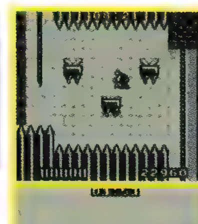
银河战士里有一种吸取其他生物能量的恐怖生命体“METROID”。为了追赶被宇宙海盗夺走的METROID，萨姆丝前往海盗基地。入手隐藏在要塞星球的各种能力道具就能强化武器和强化服，以最终破坏要塞的母脑为目标。

76%

大盗伍佑卫门 黑船党之谜 44%

发布时间：2012.3.7 价格：400日元

正义的伙伴伍佑卫门和同伴惠比寿以及机器忍者佐助一起展开了大冒险。游戏中的敌人是由骷髅男爵率领的迷之盗贼团“黑船党”。为了打倒黑船党，伍佑卫门朝敌人的隐藏老窝前进。



德古拉传说

发布时间：2012.3.14 价格：400日元

在欧洲小国Transylvania上演着魔王德古拉和贝尔蒙特一族历代死斗的历史。主人公是贝尔蒙特一族的先祖——克里斯托弗。他挥舞长鞭打倒敌人，破坏烛台取得道具。鞭子升级后，攻击力也会上升，还能放出火球。

45%

龙之水晶 兹拉尼迷宫

发布时间：2012.3.14 价格：300日元

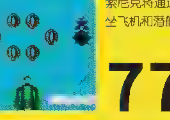
本作是一款1990年发售于GAME GEAR平台上的RPG游戏。游戏中的迷宫是随机生成的，打倒魔物后等级会上升，以魔法阵位目标前进。掉落的道具最初没效果，需要装备习得技能后方能发挥其功效。

70%

索尼克与塔尔斯2

发布时间：2012.3.14 价格：300日元

这是一款1994年发售于GAME GEAR平台上的动作游戏。本作和MEGA DRIVE版系列不同，是在GAME GEAR上发售的索尼克原创系列的第4部作品。游戏中索尼克将通过跳跃、滑雪板、乘坐飞机和潜艇展开多彩的冒险。

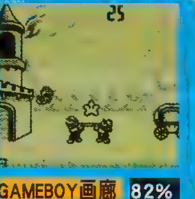


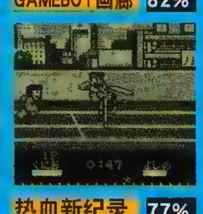
77%

上期高分VC游戏回顾！

“上期”指的是上期杂志，也就是创刊号开始的本栏目，其实就是之前的VC游戏。这里挑选了部分之前的高分游戏，以供选择。有条件的用户们怀旧很不错哦。

游戏	评分
马里奥大陆	88%
热血时代剧	77%
星之卡比	89%
塞尔达传说梦见岛DX	96%
大金刚	93%
GAMEBOY画廊	82%
魔界村外传	82%
交换@战斗 卡片英雄	93%
马里奥的Picross	83%
银河战士2	83%
超级马里奥大陆2	90%
热血新纪录	77%



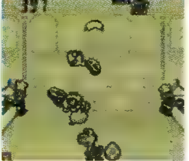


The GG忍

发布时间：2012.3.14 价格：300日元

一款1991年发售于GAME GEAR平台上的动作游戏。忍者乔·武藏一边救出同伴一边朝着暗黑都市进发。4位同伴各自身怀绝技，如波动拳、倒挂金钟等。根据不同需求，可以随时在5人中进行切换。音乐由古代祐三担当制作。

77%



GAMEBOY GALLERY2 93%

发布时间：2011.3.21 价格：400日元

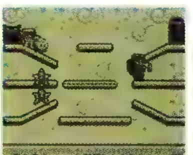
收录了N款不同作品，如：《Helmet》《VERMIN》《大金刚》等游戏。在“怀旧”模式中可以玩到最早的GAME&WATCH版内容，同时也准备了马里奥系列角色登场的“现代”模式。

瓦里奥世界2 被盗的财宝

发布时间：2012.4.4 价格：400日元

马里奥城堡里的财宝被黑糖团一扫而空尽数盗走，瓦里奥自然不能坐视自己的财宝被人夺去，进而展开了对黑糖团的追击。瓦里奥会用的招式不多，但可通过接受敌人的攻击发起各种“反动技能”，因此挨打也是瓦里奥的必修课之一。

92%



吸尘小子 56%

发布时间：2012.4.11 价格：400日元

一款1992年发售于GB平台上的动作游戏。清道夫的武器是一把特殊的吸尘器，能够将怪物们吸入吐出进行治退。遇到巨大的BOSS时，就要利用对方的攻击，吸入其他怪物来攻击BOSS。

大金刚JR 67%

发布时间：2012.4.18 价格：500日元

大金刚的儿子Junior为了救出被马里奥关在笼子里的父亲展开了行动。回避攻击的同时收集钥匙来解救父亲。丛林风格的关卡和回避上面攻击是一大特征。本作是很罕见的马大叔作为反派角色登场的作品。

G索尼克

发布时间：2012.4.18 价格：300日元

一款1996年发售于GAME GEAR平台上的动作游戏。游戏中除了可以使用索尼克外，还新增了红刺猬Knuckles。在本作中可以体验到滑空等不同寻常的动作，独特的CG风格图形也是一大特征。

66%

女神转生外传 最后的圣经

发布时间：2012.4.25价格：600日元

少年主人公艾尔和同伴为了寻求一种名为“盖亚”的能力展开了旅行，一步步揭开魔兽和盖亚的谜团。在作为敌人的魔兽中，有些可以通过交涉成为仲魔。仲魔能够使用特殊的魔法合体，两只魔兽可以合成更强力的魔兽。

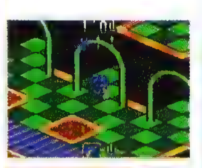
72%

瓦里奥大陆3 神奇的八音盒

发布时间：2012.5.2 价格：600日元

被关到八音盒的世界里的瓦里奥为了解除封印并回到原来的世界，展开了寻找八音盒和宝物的冒险。本作的舞台是一个敌人和宝物会根据昼夜交替而变化的不可思议的世界。瓦里奥用跳跃、打击等动作以及触电和冻结等状态来突破重重关卡。

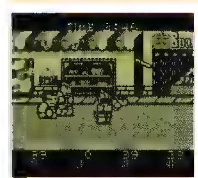
92%



索尼克迷宫 50%

发布时间：2012.5.16 价格：300日元

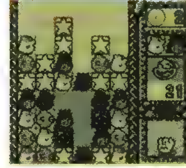
一款1995年发售于GAME GEAR平台上的动作冒险游戏。索尼克冒险的舞台是一个被蛋头博士制作出来的迷宫。索尼克需要收集3个隐藏的钥匙通关，通过3个迷宫区域后将迎来与BOSS的对决。



热血运动会 65%

发布时间：2012.5.16 价格：400日元

国夫担当领队率领“热血高校队”参加运动会，项目有“越野赛”“格斗吃面包”“障碍房间”“炸弹鬼”“淘汰制格斗赛”五种。打倒竞争队伍以获胜为目标。选手的能力不同，要根据项目选择上场角色。



卡比连连消 86%

发布时间：2012.5.23 价格：400日元

《星之卡比》系列熟悉的同伴作为“同伴砖块”出现。当3个相同砖块连在一起，砖块就会消除。此外还有将同类砖块一举消掉很多的“星星砖块”、消除横排砖块的“爆弹砖块”等特殊砖块掉落。

天外之守人

发布时间：2012.5.30 价格：600日元

这款游戏是2001年发售于GBC上的以卡片战斗为题材的RPG游戏。主角是一个拥有操纵言灵之力的少年，他使用写有汉字的卡片操纵怪物和言灵进行战斗。使用60种字块可以自由组合出370种卡片。

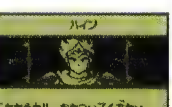
77%

林克的冒险

发布时间：2012.6.6 价格：500日元

一款1987年发售于Family Computer Disk System上的动作冒险游戏。为了寻求隐藏的“勇者三角”，林克展开了冒险。本作有着壮阔的剧情和解谜魅力，动作性也耐人寻味，是名副其实的“林克的冒险”。

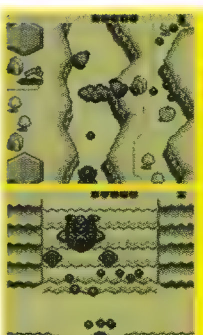
65%



选择2 暗黑的封印 70%

发布时间：2012.6.13 价格：400日元

一款1992发售于GB平台上的RPG。利卡国的王子海因和同伴在旅行的同时追查着国家异变的真相。解谜的关键是“看”、“打开”、“敲击”等指令。旅途中，通过调查物件就能展开剧情的道路。



兵蜂

发布时间：2012.6.20 价格：400日元

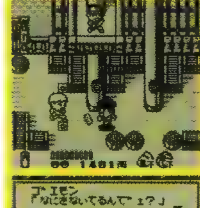
一款1990年发售于GB平台上的射击游戏。兵蜂们为了打倒Dr.尼克前往浮动岛。对付空中敌人用子弹射击，对付地面敌人则要向下投掷炸弹。吃到云中出现的铃铛可以增强能力。

80%

吸血鬼 暗黑大师 60%

发布时间：2012.6.27 价格：300日元

一款1992年发售于GG上的动作游戏。以19世纪的伦敦为舞台，年轻的学者费迪南为了探寻连续杀人事件背后的神秘吸血鬼之谜，开始了他的冒险。费迪南要以匕首、军刀等武器与怪物展开战斗。



大盗五右卫门 被绑架的惠比寿丸

发布时间：2012.6.27 价格：400日元

1991年发售于GB上的动作游戏。大盗五右卫门为了寻找惠比寿丸而开始了全日本的旅行，同时要面对包括浪人和忍者在内的各种敌人。游戏中不同的地区有不同的小卡，包含各种有趣的迷你游戏。

65%

敲冰砖

发布时间：2012.7.4 价格：500日元

1985年在家用机FC上发售的动作游戏。玩家在各种各样的雪山上，使用锤子破坏冰块，还要干掉挡路的敌人，一直向上跳跃前进。最赞的是双人模式，需要很好地协调通过，不过两个朋友一起玩会经常互相捣乱。

80%

日文名称：引く押ス　英文名称：Pushmo

本刊译名：推拉

开发公司：任天堂　下载费用：700 点（日版）　发布时间：2011. 10. 5

掌机平台其实比较适合做小型的益智解谜类游戏，只是想要做出原创又有意思的 PUZ 游戏并没有那么简单。任天堂做到了。《推拉》不像我们以前玩过的任何一款 PUZ，它是要通过拉扯和推动来控制不同形状的方块，组成阶梯让你慢慢往上爬，最终到达目的地。你可以通过游戏中准备的几个教学关卡很快弄明白这种新颖的玩法，但后期一些难度高的关卡会要求你反复推拉相同的方块，要从全盘考虑步骤。总之就是上手简单，但极富深度。这是优秀的 PUZ 最不可缺少的特点。

游戏中玩家可以自行设计关卡，这并不稀奇。稀奇的是你可以用方块组成点阵图，做一个富有挑战的关卡的同时，画出一个 8bit 风格的图画。然后通过制作 QR 码的方式，简单的传给其他人。对于掌机爱好者来说，点阵图感觉应该是很亲切的。网上能找到大量玩家自制的关卡。所以当游戏自带的关卡打完后，依然会有无数的关卡在等待着你挑战。

最后说一句，《推拉》是目前全球范围内人气最高的 3DS 下载游戏之一。

攻略指南

■基本玩法

将底层方块拉出（或从侧面扯动），形成平台后跳上去继续拉动上面的方块形成阶梯，到达高处的目标位置。方块最多往外拉出 3 格，因为角色本身要占用 1 格位置，踩在上面继续拉动上面的格子时就只能拉出 2 格。从侧面扯动方块时，角色脚下的方块必须至少向外拉出 2 格，这样才有空间让你扯动方块。

教学关卡都很简单，但是当难度上升到 4★甚至 5★时，一关反复琢磨半个小时也不足为奇。

随着关卡难度的提升，你会遇到可以在两点之间互相传送的通道。规则是相同颜色的通道两端相通，两个通道口都必须没有方块阻挡才能使用。碰到方块顶部的通道口时，只要位于下方 2 层以内的距离就可以跳上去。还有一种机关是一个类似箭头的按钮，踩下去会让关卡中所有与这个箭头相同颜色的方块完全伸出（被拉出 3 格）。

在往上跳的过程中，如果不小心掉下来或者走错了地方，可以按住 L 键让时间倒流。在适当的时候松开 L 键，就能回到之前某个时刻的状态。如果场面已经变得太乱，不如直接跳下来踩地面上闪光的大三角按钮，完全复原到最初的状态，重新开始。

■自制关卡

第一步是用 10 种颜色的方块画图，完成后可以加入传送通道、按钮等等，最后是放置终点。做出来的关卡必须玩一遍确保能够完成才能最终保存下来，之后就可以点击屏幕右上按钮生成 QR 码传给朋友了。

自制关卡的自由度很高，但记得最后你自己必须先通一次才能保存下来。

樱侍

日文名称：ひらり桜侍　英文名称：Sakura Samurai: Art of the Sword

本刊译名：樱侍

开发公司：任天堂　下载费用：700 点（日版）　发布时间：2011.11.16

游戏可用 4 个字概括：回避、斩击！看准敌人的动作，按 B 键回避攻击，然后快速反击，按 A 键斩掉敌人。不同种类的敌人其攻击方式也是不同的，熟悉之后一一回避掉很有成就感，特别是在多种敌人混合出现，以及强力 BOSS 战的时候。敌人攻击前往往会发出信号，所以你只需要专心回避和斩击即可。其实这只是最基本的玩法，如果你不想等着敌人主动出招，也有办法让他们快速发动进攻。或者使用飞镖之类的道具杀死远距离的敌人。所以要想追求最快速杀敌，操作绝不是 BABA 这么简单。

游戏画面和音乐是浓郁的日式风格。故事模式下除了杀敌，在村庄中还有两种小游戏可玩。通关一次需要 4 到 5 小时，之后可以玩难度更高的二周目，还会有更激烈的“三十人斩”模式（还有五十人和百人斩）。喜欢挑战会觉得过瘾，但只是通一次关可能会觉得流程太短。

攻略指南

■系统介绍

战斗开始后，主角会自动将视角锁定最近的敌人。不要主动攻击敌人，因为他们都能防住你的攻击（被防住几次后刀会变钝，攻击力下降），要看准他们的攻击动作，及时闪避然后再迅速反击。敌人在进攻前会有提示，记住他们的攻击顺序和各兵种不同的攻击方式，各个击破。如果你按住 X 键进行自由移动，那么敌人就不会慢慢的跟你周旋，而是迅速出击，攻击之前也不会有提示。这种技巧在多人斩模式中挑战快速通关很有用。

消灭一关所有的敌人后，就会回到大地图，选择新的关卡继续杀敌。进入城镇则可以补给道具，还可以修理和升级武器，以及回复体力和存档。做这些事情都需要用到钱，钱可以在战斗时从敌人身上获得，也可以将你连续躲避敌人攻击的记录“卖给”道具店换钱。

■按键操作

名称	按键	作用
饭团	↑	回复体力
青蛙	←	扰乱敌人
飞镖	→	远距离攻击敌人
砥石	↓	磨刀
无敌隐形衣	-	使敌人一定次数的攻击无效
河童护身符	-	体力耗尽时自动全回复

■其他模式

游戏附加一种多人斩模式，有三十人、五十人、一百人斩三种，就是连续出现敌人让你挑战。还有一个庭院模式，可以将你每天带着 3DS 行走的步数“供奉”上去，让庭院的樱树开满樱花。

滚动西部

THE ROLLING WESTERN
ザ・ローリング・ウエスタン

日文名称：ザ・ローリング・ウエスタン　英文名称：Dillon's Rolling Western

本刊译名：滚动西部

开发公司：任天堂　下载费用：1000 点（日版）　发布时间：2012.2.22

从其 1000 点的价格就可以看出这是个大游戏，所包含的内容要比其他游戏多，结合了动作、塔防、角色扮演等诸多要素。游戏的目的是守护村庄不受某种巨石怪的攻击。白天在村庄周边的旷野中收集各种素材，侦察地形、建造瞭望塔和各种炮台。到了晚上巨石怪开始出击，你又要操作主角在它们接近村庄大门前干掉它们。

触控笔操作是一大特点，除了方向控制和按键确定等操作外，都是由触控笔完成，这跟《新·光之神话》有点类似。跟很多塔防游戏将重点放在排兵布阵不同，《滚动西部》是以动作为主。主角直接攻击敌人是最有效的方式，炮台的位置也很分散，只有辅助作用。而且每轮攻击前的准备时间有限，快速有效的操作主角在地图上滚动很有必要。游戏中的 RPG 要素在于主角的装备、技能，以及完成村民委托的任务来获得报酬。

攻略指南

■基本流程

主角作为西部城镇雇佣的保镖，工作就是保护村里养的牲畜不受巨石怪的攻击。完整的一关分为三天，每一天又分为白天和晚上两部分。白天没有敌人出现，可以在村庄外的旷野自由探索，可以做的事情很多。收集各种素材，寻找敌人的巢穴等等。当你找到塔台，还能花钱建造各种可攻击敌人的炮台，或者观察敌人动向的瞭望台。白天可随时回村，用收集到的草饲料提升牲畜的数量，相当于提升村庄的 HP；用收集到的矿石加固大门，相当于提升村庄的防御力。

炮台可以是机枪或大炮，底座也可用多种材料制作。

晚上就是敌人出现的时候，它们会从巢穴出现直接向村庄大门进发。炮台可以攻击它们（也会被它们攻击），但主力还是要靠主角上去拦截。接触到敌人后会进入战斗画面，战斗时可行动范围比较小。只要村庄的牲畜没有被吃光，就可以继续第二天。夜间可以在酒吧跟村民对话，接受他们的各种任务。还可以买卖装备，学习技能等等。

■操作方法

游戏的操作比较特殊，大部分的操作都在触摸屏上完成。点击触摸屏后往下拉，主角就会开始原地打转，松手主角就会快速向前滚动。往下拉的幅度越大，速度就越快。滚动时可用重复拉动的操作来保持速度。速度太快的话，转弯会比较困难，碰到需要急转弯的场合还是放慢速度或者干脆停下来走动比较好。

攻击方式和滚动一样，也是要使用高速滚动来撞击敌人。当主角的第一击击中敌人反弹到空中之后，可以看准时机继续使用往下拉动的操作，主角就会使用连招攻击敌人。游戏中的矿石也需要攻击它们来获取。

电波人间 RPG

日文名称：電波人間の RPG
本刊译名：电波人间 RPG
开发公司：Genius Sonority　下载费用：800 点　发布时间：2012.2.8

喜欢 RPG 的 3DS 玩家应该试一试这个游戏，到目前为止 3DS 下载游戏中这是唯一的 RPG，而且通关时间超过 50 小时，对 800 点来说很值。要注意的是，迷宫型 RPG 意味着你能够将精力集中在角色的培养上，所以这并不是个玩剧情的 RPG 游戏。说起角色，利用 AR 技术捕捉电波人的形式很有意思，缺点是必须有电磁信号才有电波人出现。电波人比较像是 Mii 的概念，不同的长相、不同的服装颜色，而且人物能力也大体上跟服装颜色有关系。最大 8 人的队伍能够有多重不同战术打法的组合。利用 QR 码在朋友之间传送、交换电波人的做法也是现今比较流行的要素。

攻略指南

■基本玩法

游戏的目的是带领一大群电波人探索各种高塔或地牢迷宫冒险。第一次游戏最开始出现的电波人就相当于主角了。接下来去电波塔捕捉电波人，方法是利用 3DS 的摄像头拍摄你的周围，在屏幕上发现电波人后瞄准他，按 A 键发射捕捉网。如果你身处没有电磁波的环境，很可能找不到电波人。不过在现代文明社会，这种地方应该并不多。

带 3DS 到大街上去抓电波人吧，肯定一堆堆的随便抓。

电波人长相各异，他们的能力是随机的，可以使用的技能则跟颜色有关。像 Mii 一样，你可以保存很多电波人，但组队进入迷宫冒险的时候最多只能 8 个。好好选择平衡一下队伍的能力吧。

电波人排排站的展示方式都跟 Mii 广场很相似。

游戏一共有 11 个迷宫。在迷宫中冒险时，怪物是可以看见，它们会主动向你靠近，撞上就会进入战斗画面。当然也可以想办法躲过去。移动时下屏会显示迷宫地图，这样就不会迷路了。地图上还会显示敌人、宝箱、楼梯位置等重要信息。

战斗时可以给每个电波人单独下命令，肉搏或者使用魔法技能，也可以按 Y 键自动战斗，按 X 键则是自动使用肉搏战斗。这一切也都可以使用触摸屏进行直观的操作。

如果每场战斗 8 个人都单独输入指令恐怕累都累死了。还好有自动攻击的命令。

每个电波人都可以做成 QR 码与他人分享。不过刚开始的时候还不能读取，要随着游戏的进行，新设施“パソコン”建立起来后才可以读取 QR 码。

以 QR 码方式获得的电波人要从 Lv1 开始重新练级哦。

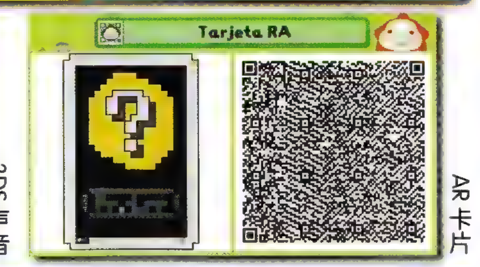
推拉QR码

"推拉是3DS的下载游戏，游戏类型是动作解密，玩法简单，关卡众多，通过QR码还能增加无数关卡，是居家旅行必备良品。"

QR码传播各种数据是3DS游戏比较流行的做法，《推拉》的关卡自己做还是需要一定想象力和制作功力的，特别是要确保自制关卡能够通关，有能力的自己做分享给别人，做不好的就直接扫描别人的QR码来玩新的关卡，增大欢乐。

3DS相关

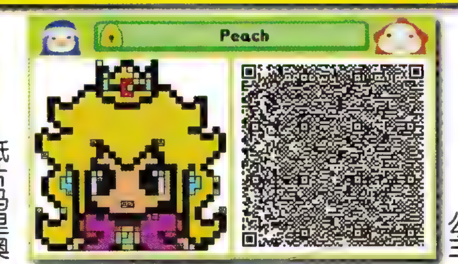
3DS声音



AR卡片

游戏人物

纸片马里奥



公主

洛克人角色

バブルマン

エアーマン

クイックマン

ヒートマン

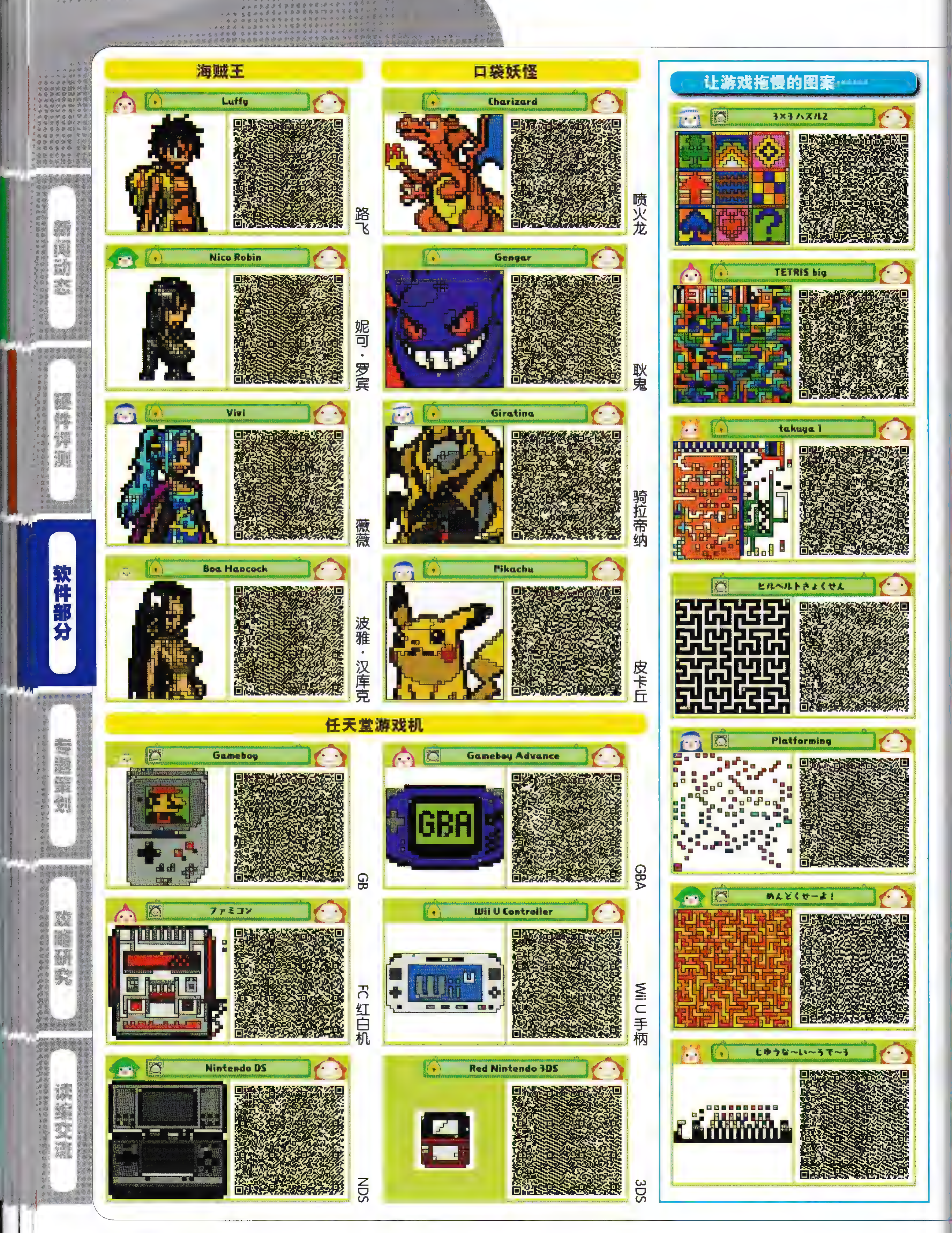
ロックマン

ウッドマン

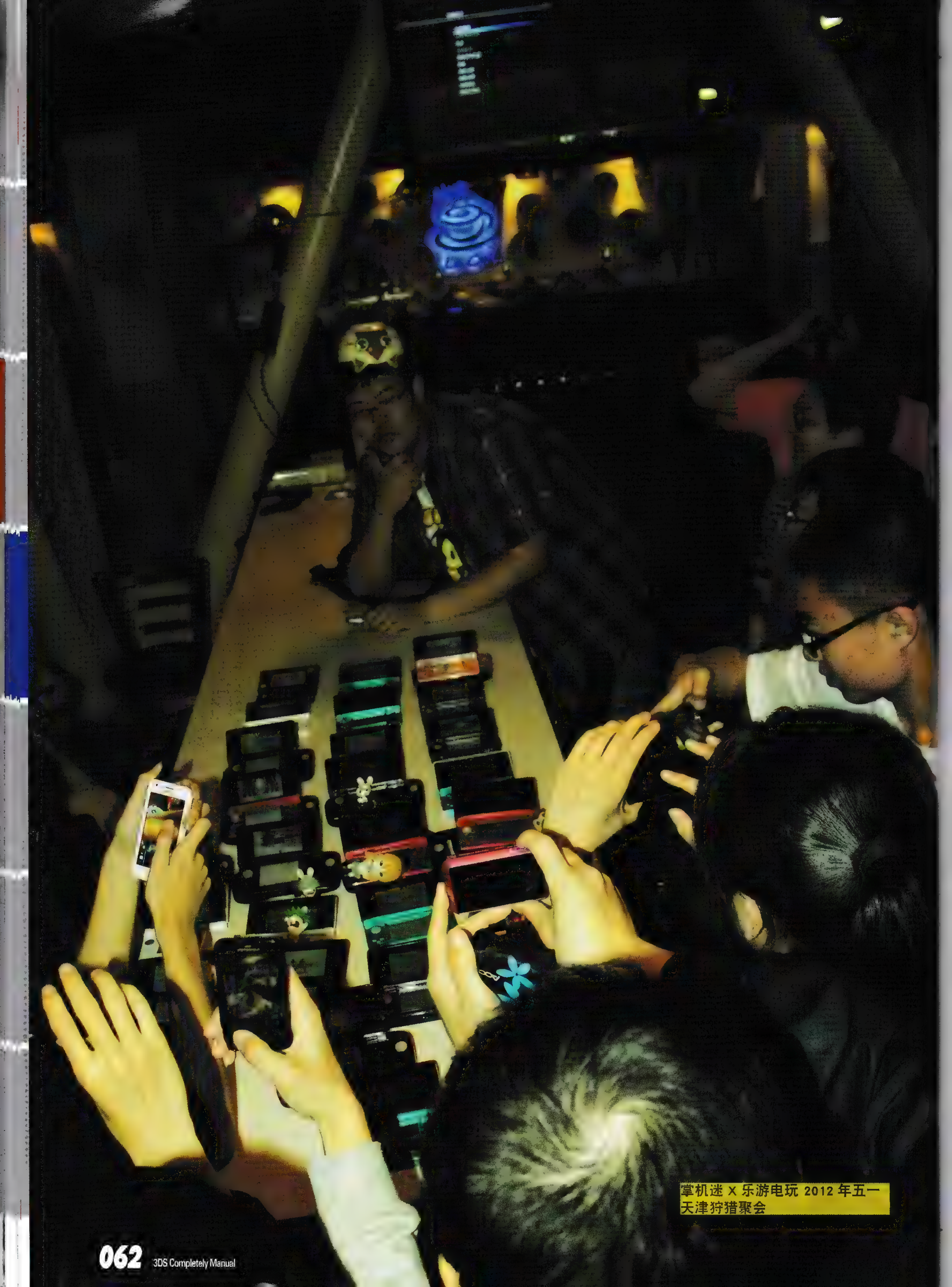
メタルマン

フラッシュマン

クラッシュマン


海贼王
Luffy
路飞
Nico Robin
妮可·罗宾
Vivi
薇薇
Boa Hancock
波雅·汉库克
口袋妖怪
Charizard
喷火龙
Gengar
耿鬼
Giratina
骑拉帝纳
Pikachu
皮卡丘
任天堂游戏机
Gameboy
GB
Gameboy Advance
GBA
GBA
ファミコン
FC红白机
Wii U Controller
Wii U手柄
Nintendo DS
NDS
Red Nintendo 3DS
3DS
让游戏拖慢的图案
TETRIS big
takuya 1
ヒルベルトきょくせん
Platforming
めんどくせーよ！
新闻动态
硬件评测
软件部分
专题策划
攻略研究
读编交流

其他
Cloud [KH]
克劳德【王国之心版】
Hachune Miku
初音未来
ロイ
火纹
QR
QR码
クラウド
克劳德
Totoro
龙猫
FFFFFUUUUUUUUUU-
暴走
Top Hat
雷顿教授
Quote
洞穴物语
Phoenix Wright
成步堂
Pixely VaultBoy2
辐射Vault boy
Pit in Battle!
光之神话皮特
Ezlo
塞尔达传说缩小帽
コダック
可达鸭
Rated Everyone
全年龄分级
【推拉】漫画
任天堂角色乱入的后果……
推拉的玩法非常简单！
只要推进或拉出方块，救出上面的小动物就成功啦！
你在干啥嘛？
喂！
到你了，我喜欢！这才对嘛！
下去！
新闻动态
硬件评测
软件部分
专题策划
攻略研究
读编交流



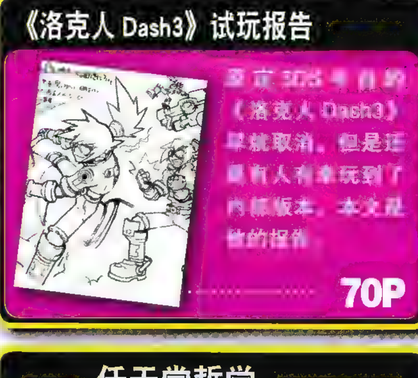
掌机迷 X 乐游电玩 2012 年五一
天津狩猎聚会

专题策划

游戏文化 or 话题讨论

玩游戏之余，我们也会有一些想法，一些吐槽，偶尔去怀念以前的美好游戏时光，或者关注游戏业界……等等，这些话怎么和上期一样？往下看，内容都是全新的。（这不是废话么我擦）

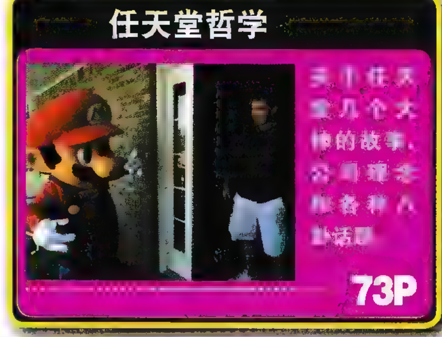
《洛克人 Dash3》试玩报告



虽然 3DS 平台的《洛克人 Dash3》早就取消，但是还是有人有幸玩到了内部版本，本文是他的报告。

70P

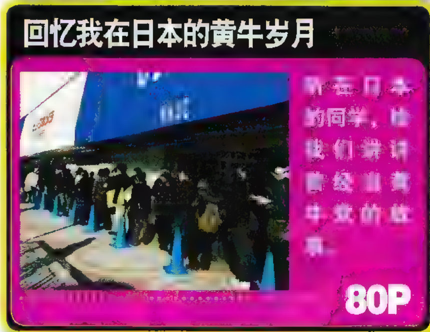
任天堂哲学



关于任天堂几个大神的故事，公司理念和各种八卦话题

73P

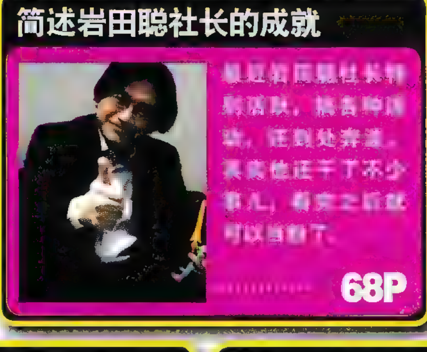
回忆我在日本的黄牛岁月



曾在日本的同学，给我们讲讲曾经当黄牛党的故事。

80P

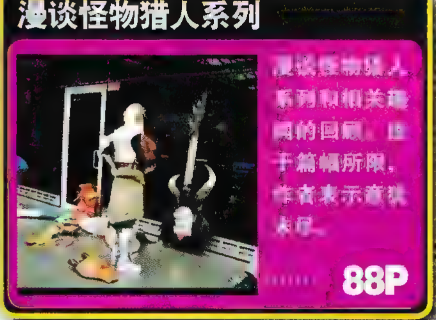
简述岩田聪社长的成就

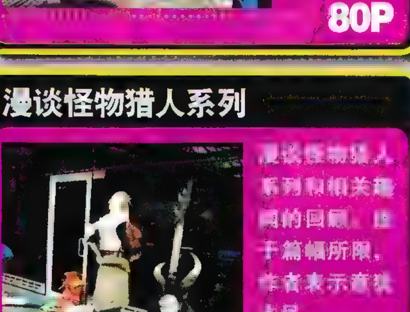


缅怀岩田聪社长特别消息，集合各种回忆，任到处奔波，其实他还干了不少事儿，看完之后就可以自豪了。

68P

漫谈怪物猎人系列





漫谈怪物猎人系列和相关趣闻的回顾，由于篇幅所限，作者表示意犹未尽。

88P

3DS 擦身游戏聚会 大家谈

掌机聚会国内挺火，魔都的小F甚至租地方搞了一年聚会。估计你听说过。国外什么情况？我们邀请了在日本和美国的同学聊聊这事儿

64P

3DS 奇葩改造

3DS 发售后小黑剑纹就开始改装 3DS 主机的各种改造，终于可以拿出来给大家展示一下了。如果你也有改造或类似的玩法，赶紧联系我们！

83P

去年3DS刚发售不久，新浪微博上就出现了几伙搞3DS擦身（擦肩）聚会的家伙。最早接触到的是北京的“Big Boss”，后面陆续出现“魔都擦身帝小F”等组织者。不久，聚会从单纯擦身变成游戏联机和比赛，MH3G的发售更是将聚会推向顶峰。掌机迷以前采访过Big Boss，所以我们这次找小F聊聊，另外还邀请了在日本和美国的玩家聊聊当地情况。

当缘分不只是擦肩而过

大家谈3DS擦身聚会

新闻动态
硬件评测
软件部分
专题策划
攻略研究
读编交流

小F是微博里的老朋友了，自封“魔都擦身帝”，现居魔都，1979年生人。3DS发售不久小F就开始了魔都游戏聚会。为了聚会方便，他离开KFC，在魔都专门租了一个地方当据点。一下子坚持了一年多。最近他的据点已经到期，我们都想知道他后面有什么打算，还会继续搞聚会吗？我们是老朋友，谈话直接进入正题。

聚会是4D感受，视觉是立体的，还有气氛。

剑纹 小F，先介绍下自己吧。然后说说你这边的聚会情况，比如什么时候开始搞的，初衷是什么等等。你自己看着办。

小F 魔都擦身帝小F，1979年生人，至今未婚。我在餐饮公司做市场公关工作。接触游戏是因为玩掌机，其实挺晚的，从PSP开始。3DS发售之后，被许多新功能诱惑的不行，首发购入。开始搞聚会的目的就是为了擦身，这个功能可以说是老任的强大发明，让玩家与玩家之间有了新的沟通方式。

剑纹 然后就开始组织聚会了？

小F 是的，聚会就是为了擦身组织的。当时在游戏论坛里炫耀一下自己擦到的人数很有成就感，于是试着搞聚会增加擦身数。一开始是在KFC组织擦身聚会。人民广场的KFC我觉得是上海交通最方便、人气最旺的地方。来聚会的人，有些是和我一样的入门级玩家。有些已经互相认识很久，属于DS时代就一起玩的。慢慢的大家感觉，聚会只玩擦身传说太单调了，后来就开始比赛DS的马车和3DS的街霸。我发现，其实大家聚在一起每次玩的都很开心！整个KFC都是我们的欢呼声，但是给KFC也带来一些影响……毕竟聚会办了几次，每次人数都在30–40人，KFC还是有点乱的。

剑纹 没错，因为不太方便就换地方了？

小F 不全是，有一次路过KFC，看到门口的装修通知，心里有些郁闷。感觉这样有种“游击队”的感觉。于是我心一狠，就租下了一个地方，专门搞掌机玩家聚会。

剑纹 租的啊？我一直以为这家店本来就是你自己的呢。

小F 嗯，算是公寓房。开始的想法是自己平时开桌游吧，周末大家进行游戏聚会，这样挺好。当时公司不让我走，给我开了一些比较宽松的条件，但是房租也挺厉害，所以就定了15元的票价，每次提供饮料、爆米花什么的。其实一开始3DS玩家少，聚会的人不多，就算收费也无法平衡开销。基本上每个月的工资都贴进去了。

剑纹 最初来玩的人不多，少的时候有多少人，最多的时候有多少人呢？

小F 少的时候10来个，最多66个人。

剑纹 收费15元本身就不贵，还提供些零食和饮料已经很厚道了。

小F 其实虽然只有15元，小F也一直感谢大家默默的支持。饮料是我每次聚会当天早晨起来烧的柠檬红茶。这段时间吃的零食也一直在调整，做过土豆泥、爆米花、饼干、自制蛋糕等等，冬天还有粥。最后我发现，大家最爱吃薯条。于是爆米花和薯条就成为聚会的固定菜单。从最初的KFC到现在这个聚会据点，几乎每星期都有聚会，基本没有停过。已经坚持了一年多。

剑纹 能坚持一年真不容易啊！记得具体搞过的聚会次数吗？

小F 我要数一下。从2011年3月19号开始至今，每个周六都有，赶上五一、十一过节放假还会连续3天聚会。记得《怪物猎人3G》发售后，后面有几个月都是双休两天聚会。加起来100多次肯定是有的。

剑纹 看你在微博上说，这个地方就要到期了。后面还会继续搞吗，目前有什么计划？

小F 其实换地方有两个原因，目前这个场所搞聚会还是小了些，大家都拥挤在一起，人多真的有些热。另外房租加上各种费用，一个月大约7000元，2个月一交，压力真的太大了。

剑纹 成本真高啊，像你这么专门搞聚会肯定很难维持的。我知道上海的桌游环境好一些，即便同时做桌游吧，如果不是特别有经验，想要维持下去也不容易吧。

小F 是的，所以今后聚会可能会找附近桌游吧合作。市中心对于大家都方便，但是价格希望控制在20元以内。附近的桌游吧基本都是每位35元。因为也不是每次都有团购啥的，所以新的场地需要一些时间联系。

剑纹 还是找地方搞聚会的压力小些，不过肯定不如自己的地方方便。

小F 其实重点在于玩家承受的费用。对于许多

4月14日小F据点的聚会

学生来说，每次35元的开销也挺大的。我从玩家身份来考虑这件事。但是自己搞真的很吃力，各方面的压力，一年里聪哥白发多了，而我胖了许多，哈哈。

剑纹 大家应该挺不舍得吧，毕竟都熟了，找个好地方也不容易。合作有什么打算？

小F 如果是合作，其实更方便了，毕竟别人的桌游吧一直开着。以前只要我加班，大家就没得聚会。所以这一年，我和女朋友都是夜里去逛街、看电影。一般都看最晚场，不过也便宜，哈哈。

剑纹 哈哈，搞了一年聚会有不少收获吧。

小F 认识了许多玩家。我感觉聚会对咱们国内电视游戏玩家来说挺重要的，毕竟我国的电视游戏玩家在整个人群比例里非常小。大城市的孩子身边都很难找到几个玩游戏的朋友。许多人和我一样，公司的同事和朋友都不玩游戏。有了聚会这个环境，大家聚在一起就有了共同语言，多人同乐有趣很多。

剑纹 没错，国内玩家太苦逼了，去聚会就像找到了组织。你们一般联什么游戏？

小F 马车、四之剑等等，不过联机最强的游戏还是怪物猎人。这次《怪物猎人3G》只支持面联，大大增加了欢乐度。网联和网络游戏一样，没太多乐趣。

剑纹 嗯，马车就是例子。

小F 而联机活动不单单是玩游戏，还有互相吐槽，很欢乐！其实聚会玩游戏等于4D感受。视觉是立体的，还有玩游戏的气氛。

剑纹 哈哈，感触很深嘛。

小F 嗯，每次大家回家的时候，说几句“今天爽，什么天鳞，什么收集到了。”其实坚持一年挺心酸的，不是大家这么开心，早就有放弃的念头了。

剑纹 明白，自己租地方发展聚会，只能定位高一些，你这样做很难维持的。那些来聚会的玩家都知道了吧，这里要到期了。

小F 都知道的，群里、微博、论坛都通知了。

剑纹 你也挺不容易的。后面再搞聚会有什么计划？应该更有经验了才对。

小F 预计休息2周至1个月左右，希望尽快能够重新开始。

剑纹 等你的好消息了。再问几个小问题。你的擦身数现在多少了，胆敢号称魔都擦身帝！

小F 稍等，我看一下。现在是擦身1350回，1264人。回档之前是964回，654人。去除重复的玩家和马车、马网的人，应该是2314回，1600人的样子。

剑纹 确实厉害。

小F 哈哈，以后要去动漫展擦。其实每次只能擦10人这个设置太坑爹了。

剑纹 来聚会的玩家年龄大概什么情况？

小F 目前没发现比我大的，我79年。学生比较多，大家也不容易，忙学习还来支持我。

剑纹 嗯，多谢接受访谈。希望你的掌机聚会能够继续搞下去，你能摸索到好的方式，做到收支平衡，最好能盈利，大家也有个好地方玩下去。

小F 也谢谢你，哈哈。以后有机会一定来上海联机啊。

剑纹 好的，没问题！就这样，咱们常联系。

日本的游戏聚会形态相信大家都想了解，但要做到权威和具体，也许只有居日的专家教授经过长年研究得到准确的结论。那么，我们先了解一些表面情况吧。于是剑纹找到现居日本、喜爱游戏并参加聚会的玩家秋季。最开始约他通过QQ做访谈，由于晚上都有课（或去联机……），等了几天才如愿以偿。对话就这样在一个炎热的深夜开始了。

日本 DQ IX 擦身聚会

在日本方便和身边朋友联机，没有聚会的必要。

剑纹 秋季好！前两天都很晚才看到你上线。约你聊聊日本游戏聚会的情况啊。

秋季 好的，我课都集中在周一到周三，这几天都比较晚回家。前几天下课就被叫去联机了。我先去泡杯咖啡。

（大约10分钟后）

秋季 来了。

剑纹 是这样的，我们约了不同地方的朋友，聊聊当地游戏的聚会情况，以3DS为主。日本当然是最想了解的，毕竟是游戏大国嘛。希望你能多说些内容。

秋季 那问题是什么呢？

剑纹 跟你联系的时候，你说在日本参加过很多聚会，3DS擦身很容易。能跟我们详细说说吗？比如每次出去多长时间，能够擦到多少人。

秋季 其实我也不是有意识的故意去擦肩，就是每天上学和周末出去的时候随身带着3DS，所以比较了解的还是每天上学所经过的地方。我住在埼玉县，每天上学先坐电车到池袋，然后坐山手线到秋叶原。一般到池袋，3DS就能擦5个人左右，去秋叶原的路上几乎人就满了。到学校开机清人，然后下楼逛一圈马上又10个人全满。

剑纹 真爽啊！

秋季 是啊，以前用DS玩《口袋妖怪 黑白》的时候擦的爽死了。

剑纹 日本电车上很容易见到拿着3DS玩的人吧？

秋季 以前很多，现在iPhone和别的智能手机也参合进来了。

剑纹 也是。周围同学呢，有很多3DS玩家吧？

秋季 现在3DS在80和90后人群里几乎是人手一台吧。至少在秋叶原是这样的。不过目前日本普及率最高的还是DS。

剑纹 DS现在是什么情况，游戏几乎快没了，他们不觉得落后吗？

秋季 现在核心玩家们当然都拿3DS出门了。

剑纹 日本玩家的3DS联机是什么情况？

秋季 秋叶原的几家麦当劳现在是连MH3G的圣地。秋叶原有三家麦当劳，其中一家是24小时营业，那边有很多HR已经超过200的大叔。

剑纹 强，真想去玩。如果去那里的话，一般什么时候都有人在玩吧？

秋季 哈哈，前天还和别人约好下午1点在秋叶原联机。结果我迟到3个小时，他在麦当劳和别人又打炼黑又打迅龙。

剑纹 联机游戏肯定是以MH3G为主，马车怎么样，国内玩的还算比较多。

秋季 现在玩MH3G的比较多，玩马力欧系列的都比较宅，所以不太见得到。

剑纹 哈哈，也是。最多的时候你碰到过多少人在联机MH3G？

秋季 走进麦当劳就能看见5、6个组在招人。20人应该是有的。那边麦当劳几排座位都有人手一个的电插座，所以很多时候赶不上末班车回家，就去那边打通宵的同学有很多。

剑纹 太爽了，国内猛汉玩家羡慕死。你说HR200以上的有很多，你现在多少了？

秋季 国内好像上海那边还不错吧。我才51呢，大四没时间玩了。

剑纹 一般你去外面联机，是和熟悉的朋友去吧？参加过有组织的聚会吗？比如国内那种微博

或论坛上常有的招人联机的活动。

秋季 在日本没有必要吧，一般和认识的人联机比较多。因为大家都有游戏，就算没有也会被朋友推荐去买（这也是怪物猎人销量为什么那么高的原因之一）。对了，秋叶原还开了一家叫集会所的茶店，就是付费性质的联机场所。听说里面的风气很不错，大家不认识但互相帮助。不过因为饮料什么的太贵，我就一直没去。

剑纹 你说在日本联机很方便，一般身边的朋友或麦当劳都能找到联机的伙伴，这种付费的店有什么优势呢？谁花钱去那里玩呢？

秋季 那里主要可以不用在意在学校或者在麦当劳的时候老师和营业员的眼光。还有就是提供饭菜和饮料，就和网吧一样比较方便，而且环境肯定要好很多。另外，在人多的时候，麦当劳也会禁止打游戏的。

剑纹 确实，国内也是这样，我们去聚会就不太愿意去麦当劳，人多的时候也会提醒让座位。

秋季 嗯，不过我们都追求无成本，一般都选空闲的时间去。

剑纹 你都是和朋友去吗？给我们说说碰到过的有意思的事吧。

秋季 我们一般都是3个人一起，所以在外面联机的时候，偶尔会有外人进来。估计国内也这样吧。日本人玩网游都特别有礼貌，玩怪物猎人已经形成了见人要鞠躬、能打字的时候要例行打招呼的不成文规定了。以前玩Wii的《怪物猎人3 tri》网络联机的时候也是这样。有的组在任务出发前还要鞠躬（用游戏中的角色做鞠躬动作），以前我碰到过一次因为有人没鞠躬不肯出发的队长呢……

剑纹 哈哈，看过一个日本玩家博客，说他在外面联机碰到一个人，打什么要听他的，打皇海龙快死的时候他说没断角，让大家都退出重来……

秋季 哈哈，这又是一个极端的。

剑纹 很难碰到这种人吧？

秋季 几乎没有，这种人太异端了。

剑纹 MH3G现在的人气还很高吗？外面联机。

秋季 嗯，因为没有什么游戏比MH3G更耐玩。

剑纹 现在国内弱了不少，一些刚发售就开始玩的老猎人已经不经常玩了。

秋季 6月份就开始口袋妖怪热了。光预约就全部约完了，发售那天秋叶原又是通宵长队，还好我2个月前就预定了。说到排队，PSV发售那天我刚好在学校通宵做作业，早上做早电回去的时候看见好多人啊。

剑纹 可惜PSV到现在还是没什么游戏。

秋季 PSV没MH就不能翻身。

剑纹 只能慢慢来了。口袋妖怪联机比怪物猎人怎么样？

秋季 口袋可以WiFi联机，大多数人还是选择在家玩，面联没有多大的必要，一般也就是朋友玩会儿；或者在任天堂WiFi据点那边联机的人多一些，毕竟有奖品，有时候还能在那边配信到一些稀有怪物，比如去年圣诞节发送了黑色闪光天空龙。还有就是勇者斗恶龙的擦身，这个我不太玩，不清楚具体情况，不过一般都在任天堂WiFi据点那里擦。

剑纹 DQ擦身我也不太懂，不过以前看某日本游戏网站很火，好像还有一些专门的地点搞聚会。

秋季 有很多，毕竟是国民游戏。听说9代发售的那天，甚至还有一些中小企业放假，因为社长也要玩。

剑纹 哈哈，不愧是国民游戏！说3DS吧，日本除了怪物猎人，目前其他游戏联机的气氛怎么样？我个人感觉马车容易腻，火纹联机没什么意思。

秋季 几乎没人连火纹吧，我没看到过。火纹果然还是蹲在家里玩的游戏。其他游戏的话，现在可以玩的游戏感觉逐渐变少，游戏质量也在下降。可能是我口味变高了。

剑纹 嗯，口味肯定会变。可能跟你上学忙也有关系。看我理解的对不对，你们还是和身边朋友联机为主，因为很容易找到人，有时候几个人出去玩能碰到别人。

秋季 是这样。去麦当劳玩的那些人不一样，他们就是随便找人联机，但这种人不多。毕竟这里可以联机的店没多少。东京也就秋叶原有一些，也只是固定的几个地方。ヨドバシカメラ门口有一个专门给玩家联机的地方。然后就是车站旁一家24小时营业的麦当劳。另外还有刚才说的收费餐厅，叫集会所的一家店。去这些地方可以擦身和联机游戏。这家叫“集会所”的店收费太贵，3小时1000日元，餐饮还得花钱，所以一般都是真心寂寞的人才去。我找到他们的网址了，你可以看看。（网址：http://www.shukaijo.com）

剑纹 哈哈，多谢。你见过日本玩家发起聚会的情况吗？

秋季 这方面就没太关注了。

2011年1月15日，掌机迷和电玩巴士合办的新春狩猎聚会

欧美玩家向来重声光效果突出的枪战和体育类家用机游戏，轻掌机，所以拿着3DS外出能擦到人，但联机聚会似乎并不发达。和在美国上高中的NT-Destroy聊3DS游戏，并没有太多的话题延伸，也可能和他目前的学生身份和所在地区有关。美国有些地方好一些吧？

由于爱好不同，感觉欧美没有国内掌机聚会。

剑纹 不好意思打扰了。现在国内各地3DS联机相当火热，我们做一篇专题报道，邀请国外的朋友聊聊聚会。不知道你在的地方有没有类似的掌机聚会，或者街头擦肩活动之类。请教了。

NT-Destroy 对不起，我所在的地方差不多等于中国的一个小乡下，所以没有聚会，但是偶尔能擦肩。去外面的大商场或者看电影的时候也能看到一定数量的3DS，所以擦肩也能擦到很多。另外，我个人感觉欧美玩家并没有很多像国内掌机玩家那种形式的聚会，欧美玩家的聚会更倾向于家用机网络游戏（网战）的虚拟聚会，或者多人在家里一起玩家用机游戏。

剑纹 确实，一直听说欧美玩家轻掌机游戏，以声光效果突出的家用机为主。所以掌机上的欧美大作一直很少很少。

NT-Destroy 是的，我身边的欧美玩家最喜欢各种枪战游戏和体育游戏。放假的时候，晚上睡觉会听到对面几个人各种“啪啪啪轰轰轰劈里啪啦哦耶耶耶”的声音……

剑纹 哈哈，这些声音很热闹啊。你说的到外面能够擦肩，大概是个什么情况，比如最多一天擦到多少人，能简单说说吗？或者简单聊聊欧美掌机环境，比如你周围的3DS玩家情况，大家对3DS的看法，喜欢什么游戏等等。

NT-Destroy 但是想睡觉的时候听到这种声音真的是“我了个去”啊。情况的话，我们学校也就几百个人，就那十几台3DS。有的时候我都是自己和自己擦，因为有两台机器……出去逛的时候，绕一圈也能擦到4、5个以上。另外，个人认识的几个人对《马里奥3D大陆》以及《马里奥赛车7》《塞尔达传说 时之笛3D》的赞赏度极高。外国人对马里奥系列以及塞尔达的赞赏度贼高。好几个找我借游戏，尼玛有个人借走了我的《塞尔达传说 时之笛3D》之后，丫就被学校劝退了，我游戏就那么没了，那还是我塞尔达限定主机里面的塞尔达！我还

伦敦街头3DS聚会，小野义德乱入

聚会上常有的拍主机环节。

只看了个开场动画……我擦！

剑纹 哈哈，真够衰的。你周围的老外有玩怪物猎人的吗？国内这个游戏的联机人气最高。

NT-Destroy 有！有个小黑玩2G，我问他为什么不玩P3，他说因为英化版还没出。说实话也玩这个，我被吓到了。不过他是我认识的里面唯一一个玩MH的外国人啦，在这边的中国学生玩MH的有很多，上课没事就联机。

剑纹 身边有跟你一起玩3DS的吗，比如联马车什么的。

NT-Destroy 这边学习有些紧张，所以没有面联没过，但是放假网联还是很方便的。

剑纹 是啊，网联的人肯定多。还没问你在哪个学校？

NT-Destroy 我还在读高中，Randolph Macon academy，军校的说。

剑纹 我靠，牛X。会去当兵打仗吗？以前在网上见过一个大哥在美国当兵，自称宅男大兵，没事发发战场和动漫游戏的照片。

NT-Destroy 高中是不会的，如果大学再进军校就可能真要当兵了。不过我不打算那么干，进军校只是管管自己罢了。我叔叔的儿子当兵去了阿富汗，某天巡逻的时候离他最近的人被炸弹炸死了，不过他没事。还有我们学校一老师的老爸打越战，某天发现地上有硬币弯腰去捡，一弯腰，后面的人直接被爆头狙死，从此那个硬币他一直留着。

剑纹 呃，你能听到很多这种故事吧？

NT-Destroy 恩。

剑纹 你说比较忙，等上大学玩游戏的时间就多些了吧？

NT-Destroy 唉，现在确实挺忙的，大学就好多了。

剑纹 多谢百忙之中和我们聊天，情况了解的差不多了，以后再找你聊游戏啊。

NT-Destroy 好的，祝你们杂志越做越好，销量大增。拜拜。

3DS常用联机游戏

第1位 怪物猎人3G

联机人数：2-4人
Download Play：不支持
Wi-Fi：不支持

官方举办的怪物猎人大会现场。

现在3DS上最火的游戏，再加上不支持Wi-Fi联机，很多人都在找跟其他人一起联机游戏的机会。所以现在相当多的3DS聚会是以《怪物猎人3G》联机为主题。

《怪物猎人3G》联机的优势不用多说，最明显的一条就是狩猎的速度会更快，而你获得的报酬并不会减少。另外就是游戏过程更加欢乐，游戏中有不少武器和技能是以辅助同伴为主的，这些东西的优势就必须要多人游戏时才能够体现出来。比如用笛子的人可以安心在后方吹奏，“隐秘”、“广域”等技能也能够真正发挥用处。

第2位 马里奥赛车7

联机人数：2-8人
Download Play：支持
Wi-Fi：支持

马车7面联的气氛更加欢乐。

马里奥赛车系列将追求速度的赛车游戏做成了可以使用各种道具来妨碍对手的欢乐对战游戏。7代同样如此，联机时人数越多，变数越大。如果有可能的话，最好能寻找到与自己水平相当的人一起联机。因为大家咬得比较紧的时候各种道具才能更有效的发挥作用，如果差距太大，后面的人有道具可能也无力回天了。“气球”和“金币”两个专用对战模式，强调的是对道具的使用，如果普通竞速模式下实力悬殊，可以试试这个模式。在聚会的时候即使没有卡带，使用Download Play功能参与对战吧，也可以玩全部32条赛道以及6个对战专用关卡。

第3位 生化危机 启示录

联机人数：2人
Download Play：不支持
Wi-Fi：支持

启示录可以联机合作打怪升级。

生化危机系列从5代开始加入联机合作系统，《启示录》的故事模式虽然不能联机，但是其重头戏Raid模式可以两人合作。合作时两人之间相互照应，可以大大降低Raid模式关卡的难度。碰到有些怪物时可以一人吸引注意力，另一人全力攻击弱点。这是单人游戏无法体验到的乐趣。

因为本作支持WIFI联机，平时在家找人联机方便了很多。不过毕竟通过互联网有网速、交流不便等因素限制，运气不好还能碰到个不会玩的或者故意捣乱的人，所以聚会时面对面联机进行游戏还是有一些优势的。

岩田聪

生日	1959 年 12 月 6 日出生在日本北海道
学历	北海道札幌南高等学校，东京工业大学主修"计算机科学"专业
职业经历	1982 年进入 HAL，1992 年成为 HAL 社长，2000 年转投 NCL，2002 年成为任天堂社长

"岩田有一种直觉，能让你在游戏行业生存。"这是在岩田聪接任山内溥成为任天堂社长时，山内溥说的一句话。那个日子是 2002 年 5 月 31 日，距离现在已经过去 10 年。10 年是个很长的旅程，在这趟旅程中岩田聪跳出了前辈的光环，完成了一些重大的项目。十年回首，让我们看看他的那些重大成就，同时也来说说他当时为什么能够登上社长的宝座。

让你变成聪残粉

——简述任天堂社长岩田聪的成就

先是设计者，再是管理者

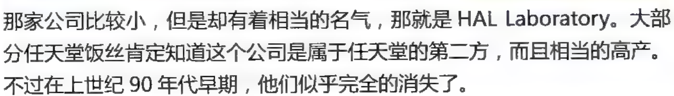
岩田聪是任天堂四位社长中唯一一位游戏设计者出身的。在山内房治郎、山内积良以及山内溥刚接手任天堂的年代，电子游戏根本还没有出现。而岩田聪在上世纪 80 年代初开始担任游戏程序员，开始了他的事业。

当一个游戏公司的社长本身就明白电子游戏的制作，以及怎样做才能有意思，这就跟之前的情况完全不同了。（山内溥从未玩过一款任天堂自己制作的游戏。）还记得 FC 上的《气球大战》和《马里奥高尔夫》吗？这些游戏的代码就是岩田聪的杰作。

HAL 社长

HAL LABORATORY, INC.

任天堂的最高管理者并不是岩田聪第一次担任的社长职位，更早之前他就是另一家公司的社长。那家公司比较小，但是却有着相当的名气，那就是 HAL Laboratory。大部分任天堂饭丝肯定知道这个公司是属于任天堂的第二方，而且相当的高产。不过在上世纪 90 年代早期，他们似乎完全的消失了。



岩田聪就是在 HAL 正式开始了他在游戏业界生涯，他的工作多是为任天堂的一些外包项目。1992 年他担任 HAL 的社长，并成功将公司从财务危机中拯救回来。至始至终，山内溥和其他的任天堂高管都在关注岩田聪的成绩，注意到了他在商业上的悟性和领导才能。

卡比的创作

《卡比》系列让很多任天堂粉丝认识到了 HAL Laboratory 这个名字。如果你仔细的查看这个卡比游戏的制作者，同样能看到岩田聪的名字。

卡比这个小粉球的形象并非岩田聪设计的，而是樱井政博。不过最终决定制作卡比系列第一作《星之卡比》的还是岩田聪。如果没有岩田聪的决定，樱井政博也不会去设计卡比的形象。岩田聪想让 HAL 为游戏初学者制作游戏，制作一个短的、不复杂的，不论你的游戏水平如何，任何层次的人都容易上手的游戏。《星之卡比》就是这个游戏。当这款游戏在 GB 上大获成功之后，HAL 的吉祥物诞生了。

41%

岩田聪兢兢业业的在 HAL 工作了近 20 年，首先是程序员，然后是社长。任天堂最终决定正式聘用他，担任行政规划司的领导人。在那里，岩田聪继续展现了他的决断力。

岩田聪在那里工作的两年时间里，最大的成就应该是使得 2001 财年任天堂的利润额增长了 41%，那正是 GameCube 发售的一年。岩田聪的理念，就是重新让任天堂的游戏变得简单和容易上手，而当时的竞争对手做得游戏正越来越复杂。他当年制作《星之卡比》的理念——简单，帮助任天堂在 GC 发售的时候获得了百万美元的利润。

第四任社长

GC 时代岩田聪领导能力的优异表现，让山内溥认识到岩田聪的才干，这也是 10 年前他最终决定将自己的王国托付给岩田聪的原因。

能够获得如此巨大的晋升，这本身就是岩田聪最大的成就——要知道在他之前，任天堂的社长只有三任，而且还都是山内家族的人。所以岩田聪是唯一一个跟任天堂的创始人山内房治郎没有任何家族关系的社长。

发售新主机

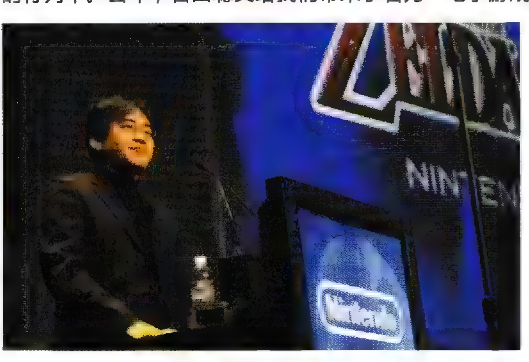
岩田聪让 GC 刚发售就给任天堂带来了可观的利润，但要记住当时他还不是任天堂的社长。他真正坐上一把手的位置后发售的第一台主机是 2004 年末的 NDS，那一次他再次证明了自己的能力。整个业界都被双屏的配置迷惑了，不少人还指责这种设计太过花哨。但在岩田聪的经营下，NDS 成为史上最成功的掌机。

两年后，Wii 的发售是更有革命性意义的时刻。岩田聪监督了整个主机开发过程，大胆的将体感操作变成了这台新主机的重心。再一次，质疑者批评的声音响遍了整个业界，岩田聪也再一次用巨大的销售数字让他们闭嘴。依靠 Wii 的崛起，任天堂又再一次夺回了第一游戏公司的宝座，在经历了 N64 那个陷入低谷的时代之后，这是出乎所有人意料的结果。岩田聪让这成为了现实。

同行的尊重

在所有这些重大商业决定以及对游戏开发的贡献之外，岩田聪也获得同行们的尊重——这个成就是更加广为人知的，你很难反驳这一点。世界范围内，不管是哪个游戏公司的游戏开发者都承认他。在一年一度的游戏开发者大会（GDC）上，他总能收到很多荣誉。

岩田聪在 GDC 上做过两次基调演讲，第一次是在 2005 年。IGN 网站将那次演讲称为“玩家的心”，并将其归到史上 10 大最精彩 GDC 演讲的行列中。去年，岩田聪又给我们带来了名为“电子游戏发展 25 年：历史的回顾和对未来的展望”的演讲。当然他所说的电子游戏发展的 25 年是从 FC 发售后开始算起的。外人看来也许有些自大，但业内人士对此都没有意见。

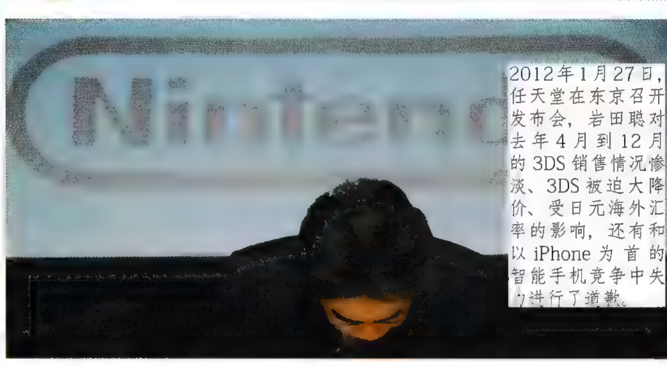


GameCube 的捍卫者

你可能会认为在接受了任天堂社长如此具有挑战的职位之后，岩田聪会将全身心的投入到公司的经营上。事实上他的做法正好相反——在担任社长之后，岩田聪更加深入到了游戏的开发中。他在接下来的几年中协助开发了很多任天堂最重要的第一方游戏，帮助巩固了 GameCube 的地位。这些游戏包括《阳光马里奥》《银河战士 PRIME》《动物之森》以及《塞尔达传说 风之杖》。

在那段时间里，岩田聪还有更为大胆的举动，那就是花大力气搞好跟第三方游戏制作商的关系。N64 时代缺少第三方的支持，GC 则因为岩田聪的努力，获得了日本第三方游戏公司，包括 SEGA、NAMCO、CAPCOM 这些大厂的支持。他们给 GC 带来了《比利哈恰和巨蛋》《吃豆人 Vs.》以及神作《生化危机 4》。

承担责任



2012年1月27日，任天堂在东京召开发布会，岩田聪对去年4月到12月的3DS销售情况惨淡、3DS被迫大降价、受日元海外汇率的影响，还有和以iPhone为首的智能手机竞争中失利进行了道歉。

当然不能说岩田聪担任任天堂社长之后所有事情都是成功的，但就算出了一些问题，他也能让人看到好的一面。

去年 3DS 发售的时候，没有多少游戏跟着首发，主机的价格也太高了。当岩田聪主动承担这次惨败的责任时，我们对他又有了更深的了解。他将自己的薪水减半，以此来向粉丝和投资者们谢罪。接着在 3DS 降价之后，又给了老客户们一堆免费的 FC 和 GBA 游戏。

社长讯 Iwata Asks

岩田聪在任天堂创造的成就还可以列举出很多，其中跟我们这些粉丝关系最深的、让我们能够真切感受到的，就是他那友好的、平易近人的形象。作为任天堂的社长，他经常出现在我们的视野当中，特别是他在任天堂官网上不断放出的社长讯（Iwata Asks）系列文章，他亲自做主持人采访不同的游戏开发者。

这些很有深度的对话，打开了普通人窥探游戏制作内部情况的一扇窗口，让我们知道了自己喜欢的游戏在制作过程中大量独特又有趣的细节。同时，这些对话也让我们了解到岩田聪幽默风趣的个性。

当数月前Nintendo Power杂志的编辑Chris Hoffman玩到《洛克人DASH3》（美版名为洛克人Legends3）的时候，他并不知道自己是少数几个玩到这个游戏的非CAPCOM人员。但是就在那不久之后，游戏被取消开发了，就连已经接近完成的“原型版”都没能登上eShop。只有CAPCOM知道到底怎么回事。后来Hoffman在网上回答DASH系列粉丝的各种问题，也算是给大家带来一丝安慰。俗话说“得不到的就是最好的”，下面就来看看这款我们也许永远也玩不到的游戏吧。

得不到的就是最好的！

《洛克人DASH3》“原型版”试玩少数派报告

■操作怎么样？
有三种操作模式选择。默认的是摇杆移动，十字键调整视角，R键是射击，A键近战攻击，B键跳跃，X键特殊武器，Y键冲刺。如果你喜欢经典的操作方式，也可以选择DASH系列前两作的操作，包括利用LR键转动视角等等。

■可操作的角色有谁？
Barrett是唯一一个可操作的角色。

■游戏一开始的教学部分是类似1代的迷宫探索，还是类似2代的解决简单的问题？
第一个任务就是Reaverbot机器人攻击Teomo City的情况。Reaverbot从天上落下来，游戏并没有说明原因。主角的任务是疏散岛上的居民并干掉Reaverbot。接着用倒叙手法描述故事，说了一下此次Reaverbot攻击的缘由。

■有什么你在游戏中发现了的故事或者角色或其他什么内容是我们不知道的吗？
这一点我已经记不太清了，但是主角Barrett跟博士Barrel Caskett之间的神秘联系我觉得很出彩。

■游戏最有趣的地方是什么？
显然，主角Barrett到底是个什么人就让人觉得很有意思。女主角Aero和她那当警察局长的父亲之间的矛盾也让人想继续看下去，还有一个敌对的帮派叫做“烤牛肉”（the Roast Beefs）。

■就你玩到的内容来说你给打多少分？
如果要我在Nintendo Power上写这个原型版本的评价，我会给出“推荐”的评价。对于200点的下载版游戏来说内容相当丰富，洛克人的粉丝也肯定会喜欢。假设所有在原型版本中的玩法都会包含在正式版中，那么游戏分数大概会在7.0到8.0之间。

■有没有什么移动能力的升级？比如喷气滑板之类的？
主角没有什么移动工具的部件，但是主角本身可以冲刺，而且还有一台叫做Motorhorse的悬浮摩托可以用。

■洛克人从月球上下来了吗？
没有，原型版中洛克人还被困在月亮上。

■洛克人还能踢腿吗？
由于原型版中没有洛克人，所以不知道，但是主角Barrett可以。X键是用来发射特殊武器的，如果你没有特殊武器装备的话，这个键就能让他踢腿了。

■原型版中的语音多吗？是不是前作的声优？
语音的量很多。我猜应该没有声优是给前作配过音的，特别是大多数对话都是由像Aero这种新角色说的。Tiesel听起来像是不同的声优，但是滑稽效果依然很好。我可以确定一点：所有的语音效果都比1代要强！

■游戏玩起来跟以前的DASH系列类似吗？你觉得好玩吗？
玩过之后我主要的感觉就是真的“感觉”很像前几作。尽管是不同的角色和不同的操作方式，但就是这个系列的感觉。当然，上一部DASH作品已经是10多年前的游戏了，所以这个可能会有一点落后于时代，但这才是正宗的。

■你玩了多久？
我玩了差不多3小时。这个原型版所包含的内容数量让我吃惊，因为这原本只是个可玩的演示版本而已。游戏中包含可观数量的任务，就算全部完成之后你还可以随意探索以及和NPC对话。你还可以去Debug房间看制作花絮。我可以花上更多的时间来玩这个游戏（特别是假如当时我知道那将是我唯一的机会时）。

■你看了Debug房间的内容吗？
是的，但是我玩的时间太短了。我随便调试了一下各种参数（攻击距离、移动速度），我还降低了重力，结果可以跳得非常高。我还获得了一个密码（EMHOR），我觉得应该能解锁一些好玩的东西，不过我没能看到结果。

■之前CAPCOM让粉丝投票设计游戏元素，这个版本中有没有某些粉丝投票选择或者亲自设计的Reaverbot出现？你有没有发现什么彩蛋或者入选的NPC名字、台词？
我没有看到任何NPC名字和台词，但有可能是在里面的。当我完成所有任务后，我本可以漫步城市和NPC对话，但我没有机会那么做。

■你有没有跟谁互动，或者进商店买东西?
有的。有很多NPC可以对话，很多东西可以买（不过商人都在大街上，我没能进入任何一家店内）。我想我买了一些拉面和面包，但我忘了有没有使用过这些东西。很多任务也允许你和NPC对话。

■都有些什么样的任务? 一共多少个?
原型版中至少有10个任务。它们是：
Trouble In Paradise：第一个任务，也就是在Teomo City中跟Reaverbot战斗。
Barrett & Friends：主线剧情的开始。告诉大家Teomo City的情况，以及Rebel Rider少年团的情况。还介绍了主角和他的朋友Max、Aero、Pic和Grille，他们组成的Bright Bats团。按照游戏的设定，Rebel Rider是个“不遵守社会规则的团体”，但是我觉得他们看起来还蛮和谐的。
Late-Night Race：以摩托竞速为主的任务。
One Bullheaded Rival：对敌方帮派the Roast Beefs头领Bullbreath的BOSS战，很简单。
Take Me Somewhere - Barrett the Chauffer：这个任务你必须用摩托载Aero到几个目的地，包括公园和一个叫“边境之门”的地方。我特别喜欢公园里一个叫做“哦我的肉卷”（Oh My Gyros）的流动餐车。
Operation Anti-Riders：警察局长受够了主角的Bright Bats团，开着一个叫Anti Rider Crusader 1的机器去攻击他们。似乎是Roll制造了这台机器。
Rocket R&D Fundraising：这个任务特别像经典的DASH系列游戏。你要深入某个废墟为Roll寻找一个折射镜。她需要这个东西来制造火箭救回洛克人。
Yes, Miss Tron：在时限内找回Tron的Servbots。
What' s in the Box?：这又是一个遗迹探险的任务。最后你会得知一个宝物Klicke Lafonica的信息，可能是主线任务中的内容。
Bonne Family Showdown：对抗由玩家设计创作的机器人Donner Wels。很有挑战性的任务，第一次打的时候我被电死了。

■有没有解释为什么Bonnes要救洛克人? 还是说Tron终于承认了自己对洛克人的感情?
没有！10年之后，Tron依然没有表达自己的感情。

■游戏最棒的部分是什么?
我最喜欢BOSS战。玩家制作的Donner Wels和警察的ARC-1都非常有意思。

■你发现了什么瑕疵么? 比如各种BUG? 你希望有什么改变?
摩托比赛任务Late-Night Race并不十分有趣。我当时希望能在正式版中改进一下。

■游戏的故事是怎样的?
原型版主要集中在Barrett和Bright Bat团上，没有什么清晰的主线情节。但是最终版应该是以三方势力寻找争夺Klicke Lafonica（火种）为主——洛克人、Barrett和他的团体以及Bonnes家族。

■Barrell哪去了? 他跟Barrett的关系是什么?
问得好。Barrell Caskett博士名字去掉中间就是Barrett，我不认为这是个巧合。显然，两个角色脸上都有一块金属板，当Roll遇到Barrett时，她觉得他“看起来很眼熟”。Barrell并没有在原型版中出现，Roll说他失踪一两个星期了。一种猜测是Barrett是年轻版的Barrell，不过时间对不上。我也想知道真相。

■你有没有什么截图是之前没有放出过的?
没有！CAPCOM以开放的态度对待这个项目，他们把所有的截图都通过DevRoom公开了。

■你如何评价游戏的故事? 单线还是开放式结局? 原创度高还是比较俗套?
故事要如何展开真的很难说。你控制的不是洛克人，而是要等待他在某一个时刻回归，这一点绝对是与其他《洛克人》系列不同的。另外因为复杂的人际关系，游戏的完整故事应该是非常吸引人的。

■游戏战斗系统是怎样的?

远距离战很像是前两部作品。近战也不是不可避免的，但是尽可能的选择远距离战更安全。

■从没玩过DASH的人要接受这个游戏容易吗？
最初以Barrett的视角讲述故事，我觉得对初次接触的人来说是一个很好的开始，不需要对前两作的剧情有多少认识。同时，老玩家在游戏中寻找一些前作谜团的线索也会很有趣。

■3D效果如何？还是只是个普通的多边形游戏？
游戏中3D立体视的效果并没能让我兴奋起来，但是就像其他3DS游戏一样，画面纵深感很不错。

■武器有没有升级？或者其他武器？
原型版中有两种附加的武器：Volcanic Leggings（Barrett使出跳跃踢腿攻击让人想起幻侠乔伊）和Burst Spreader（发射散弹）。

■洛克人有没有在游戏中？
我玩到的里面没有他。但是我问游戏的制作人同样的问题，他说洛克人在正式版的游戏中是可玩的角色。另外，原型版分为两大模式——任务主导和自由的Debug模式，CAPCOM的人暗示说有办法在Debug模式中操作洛克人，但是我没有机会玩到。

■猴子Data有出现并跳舞吗？
我相信Data是在游戏中的，跟Roll在一起。

■你会推荐这个原型版本吗？
我想DASH系列的粉丝会喜欢这个版本，只要他们能接受洛克人不是主角这一点。不熟悉这个系列的人可能也会喜欢。

■原型版本的故事最后留有吸引人的扣子吗？
不能算是“扣子”，倒是留下了不少未解答的问题（主要是关于Barrett和失踪的洛克人）。原本应该会在正式版中解答。

■如果他们发售了原型版，值200点的价格吗？
我认为值。里面包含了大量的内容，比很多更贵的下载游戏都多。

■当你玩到的时候你觉得CAPCOM有没有努力的在做这款游戏？还是说游戏有很多的缺失？这游戏像不像是“未完成”的感觉？
这个问题很难回答。游戏中有很多缺失和没有完成的东西，但这正是他们要的效果——给玩家一种看制作花絮般的感觉。在过场动画的时候，有一些草图解释发生了什么。也有简单文字说明正式版中的BOSS战会如何如何强化。城市的一部分很明显没有完成设计，有一些地方看起来像是2D的平板或者是电影幕布。他们是故意这么做的，就像是“还在施工中”一样。CAPCOM的小组在游戏中倾入了他们的爱。

■与前两作最大的不同是什么？
Barrett是主角。

■各种任务是一种什么样的结构？像是GTA那样找人接任务还是剧情发生后让你去做什么。
在原型版中，你只能简单的在菜单中选择任务，但是我敢肯定最终版会更加开放。骑着摩托在城市里转悠肯定会有一点GTA的感觉。

■里面有奶牛吗？
很遗憾，我没有碰到过。

■Bonnes家族的戏份多吗？
Bonnes家族只在少数几个任务中出现，但是Bonne Family Showdown这个任务非常有趣，可以说是原型版中最有趣和最有挑战性的任务。

■瞄准系统跟《塞尔达传说 时之笛3D》一样需要用到体感操作吗？
不用，原型版没有任何体感操作内容。

■一定距离以外的人移动会不会有拖慢现象？
我没有注意到拖慢。

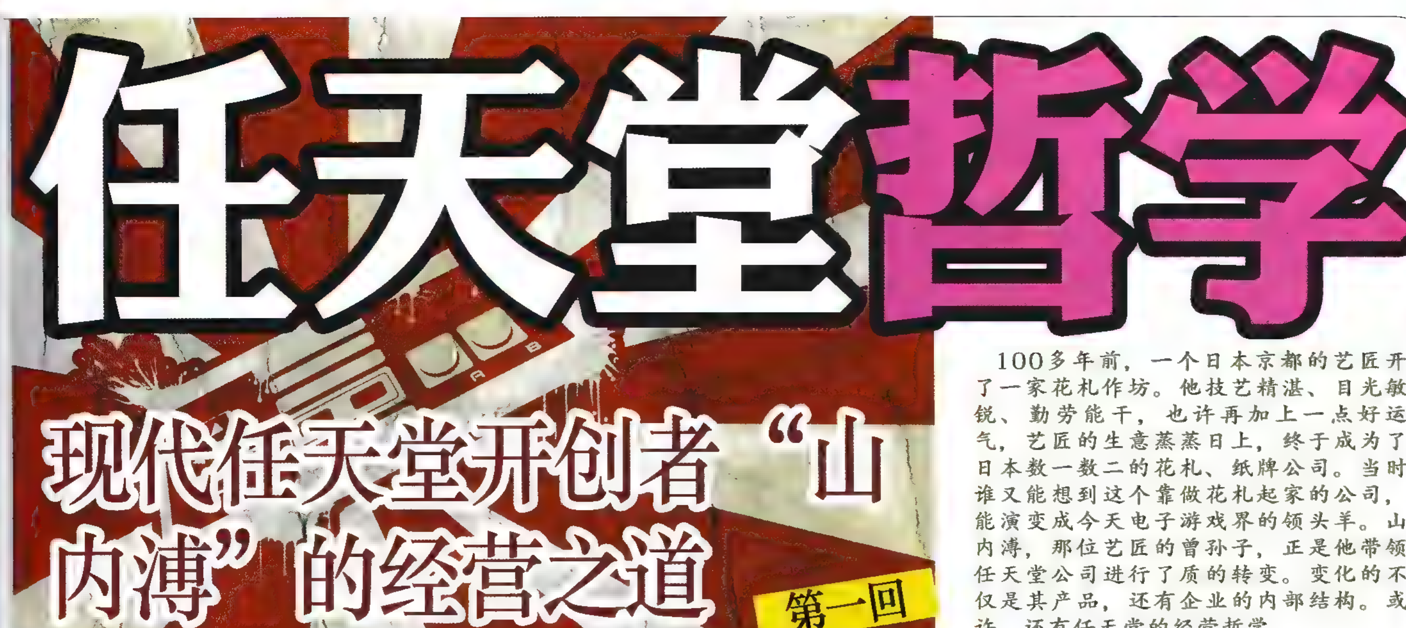
■游戏能让你自由的探索吗？
大部分时间是的。原型版中并没有多少地方让你去，但是你可以探索Teomo City大部分区域以及爬附近的山。你还能去到Rocket Island，Roll就在那里造火箭想救下洛克人。地下的遗迹废墟倒是只能任务的时候进入。

■DASH3这个游戏制作了多少了？只有几关还是快完成了？
最终版的游戏应该还需要很长一段时间（DevRoom的显示是说25%完成度），但是原型版已经可以放出了。

■有人说这个项目从一开始就没有多大希望，有人认为DevRoom就是因此产生的，注册人数的稀少有可能是游戏取消的主要原因。我们想听听你的意见。
我不想做过多猜测，但我觉得原型版有一个奇怪的地方——完成了却不发售。要是我肯定会想放出去，至少能收回一些成本，也让那些参与制作的普通玩家们看到他们的成果，再看看消费者对这款游戏的感兴趣程度。话说回来，也许只得到一个原型版却没有正式版也许更加让人伤心。

■你是唯一一个玩到原型版的记者，有没有什么特别的原因？
至少我不知道！我可以确定的是在游戏宣布取消之后，CAPCOM的一个公关告诉我说，他认为我是唯一一个玩到游戏的外人。

■你对游戏取消开发觉得失望吗？
我一直觉得DASH系列非常出色，但并不是那种大作级别的游戏，这款游戏也是如此。我敢肯定喜欢前两作的朋友也会喜欢3代。对我自己来说，对取消开发感到非常失望。



100多年前，一个日本京都的艺匠开了一家花札作坊。他技艺精湛、目光敏锐、勤劳能干，也许再加上一点好运气，艺匠的生意蒸蒸日上，终于成为了日本数一数二的花札、纸牌公司。当时谁又能想到这个靠做花札起家的公司，能演变成今天电子游戏界的领头羊。山内溥，那位艺匠的曾孙子，正是他带领任天堂公司进行了质的转变。变化的不仅是其产品，还有企业的内部结构。或许，还有任天堂的经营哲学。

家族企业和独裁经营

作为山内家族三代单传的长男，山内溥生下来就注定要掌管"山内任天堂"这个家族企业，只是这一天来得似乎有点突然。因为祖父山内积良病重，22岁的山内溥不得不放弃自由的大学生活，开始了他的社长生涯。22岁就成就一定事业的人也许并不少见，但一直养尊处优的山内溥能否胜任？然而，"养尊处优"或许只是表象，当时的山内溥说不定已经深谙经营之道。

永远一副露齿笑容的山内溥，是20世纪日本的经济伟人。

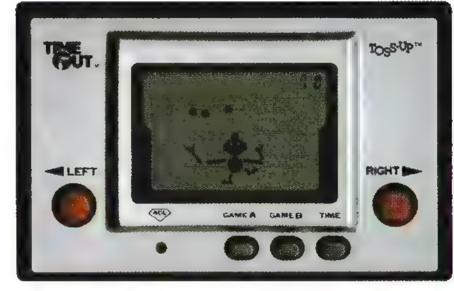
在祖父的病床前，山内溥抛出了"在任天堂工作的山内家成员只要我一人就够了"这样的话。很难想象当时山内积良是怎样的表情，我猜测"惊愕"是必然的，只是他惊愕的理由是"这小子居然这么大逆不道"还是"原来这小子已有如此的觉悟"已经无从得知了。当然我希望是后者，老人能够理解当时山内溥的想法，不留一丝牵挂，安详的离去。山内溥能够说出这样的话，代表他已经看懂了家族企业的弊端。

"富不过三代"，很多家族企业都逃不过这样的命运。但是也有很多反例，特别是日本的家族企业反例更多。这是因为在日本的传统里，有所谓的单独继承制。就是一个家族的家业全部交由一名指定的继承人掌管，其余的兄弟姐妹都要被扫地出门，连家族的房子都不给住。这样做有效的防止了资金的分散。有统计表示日本存在超过300年的长寿企业中，实施这种单独继承制的占大多数，所以山内溥的要求在当时并不算过分。同时，各种亲属亲戚在公司里也容易产生特权思想，不利于管理。比如把社长的四大叔安排在基层工作，如果他的顶头上司是一个家族外的人，他敢管这个四大叔么？

然而山内溥似乎又走入了另一条极端的路线——独裁。公司的大事小情都由他一人决断，公司的所有人都得看他的脸色，在整个日本都算是极为典型的"One Man经营者"。有人这么评价任天堂："山内溥这种一人独裁的任天堂，是旧体制、旧思考方式的延续，是个已经腐烂应该被唾弃的三流公司。"可是你只要看看如今任天堂的发展状况，就知道这是不负责任的言论，只不过是这个事事讲究民主的年代里将人们对"独裁体制"的厌恶直接套在了任天堂公司的身上。GameBoy之父横井军平对山内溥的独裁有着自己的看法，他认为任天堂能够成为享誉世界的企业，跟社长的独裁经营体制是分不开的。

"人们普遍认为独裁经营体制不好，对于商品开发来说并不是如此。举例说当年使任天堂有了转机的'Game&Watch'，这是我开发的商品，也是在独裁经营体制下才会出现的商品。在我三十八岁的时候，我提议以大人为目标制作一种能在手上玩的计算器形式的游戏机，社长很感兴趣。他的一句'马上去做'就等于批准了开发。但当时公司内部表现得非常冷淡，营业科也好，宣传科也好，半数以上的人都持有'这种东西能卖得出去吗？'这样的否定意见。总之，如果是普通的公司组织，我的Game&Watch提案经过营业会议的讨论、董事会的磋商等等步骤，是肯定要被否决掉的商品。然而，因为社长说了要做，谁也反对不了了。"

Game&Watch的成功体现了山内溥挑战新兴市场的勇气，以及快速的决断力。他从来就不缺这种能力。早期刚刚决定脱离卡牌生产的时候，山内溥就不断的尝试各种行业。虽不成功，每次也都能及早的脱身。当选中娱乐产品为主线后，"光线枪"、"红白机FC"等等畅销的产品也都都出现过产品质量问题而导致盈利下降，这些却都坚持了下来。山内溥的另一个才能就是能够发现人才，懂得用人。因为一个小小的玩具，横井军平被他提拔并重用；他看中了女婿荒川实的能力，让他负责开拓美国市场。结果也不失所望，任天堂美国分公司由荒川实一手建立并发展壮大起来。



↑独裁促成神器的诞生。只能说当你的老板能力超强时，就算是独裁也没有关系了。

凭借独裁让任天堂顺利转型并成长为游戏业的大公司。山内溥最后的决断却是彻底取消家族企业和一人独裁的形式。他没有指名自己儿子山内克仁或者女婿荒川实担任社长，而是选定了岩田聪这个跟山内家族没有任何血缘关系的外人。同时将管理体制改成了国际化大企业常用的董事会集团指导形式。有位政治人物的名言非常适合来形容山内溥：

"我知道我是专制者，但我会是最后一位——我以专制来结束专制。"

软件主导

"'次世代游戏机'到底是什么？这个我并不是很清楚。在这个以软件为主导的电子游戏市场，'次世代'这种词本身就很奇怪。"这是1995年任天堂初心会上山内溥的一段演讲内容。我们现在熟悉得不能再熟悉的"次世代主机"这个词，当时才刚刚在媒体上出现。那时候是PCE、MD、SFC三大主机当道，而比它们

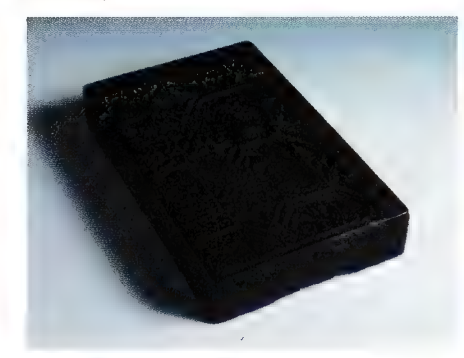
更新一代的主机就被统称为次世代主机。面对媒体开始大肆炒作主机的概念，山内溥表示不能理解，在他看来，软件才是游戏业的主导，他甚至认为任天堂这个企业的体质就是一种“软件的体质”。

在日本江户时代，纸牌开始流行，同时以制作纸牌为生的人也越来越多。然而纸牌多被用来当做赌博用具，所以后来德川幕府曾多次下令禁止。政府的纸牌禁令，意味着纸牌销量的下降，那些制作纸牌的铺面不得不采取对策。他们利用当时政府管理的漏洞，只是将纸牌的图案改一下又继续生产贩卖。“花札”就是反复多次更改之后从纸牌演变而成的。而具有危机意识的商人会提前准备好新的纸牌印刷模具，不断的制造新纸牌以延续生意。

↑纸牌吸引人的是其玩法，无论其实体图案怎么改变，没有玩法它只能算摆设工艺品。

任天堂就是从江户时代继承了这种纸牌铺的理念，山内溥称之为软件的体质——不是以硬件（物品）为主，软件（方法、结构）才是确保持续发展的命脉。特别是对娱乐业来说，山内溥在转换各种行业的过程中慢慢了解了软件的重要。硬件只是软件的前提，将硬件普及后为软件的销售铺平道路。任天堂最早完全贯彻这一理念的产品就是红白机Famicom，这也是任天堂首次发售硬件和软件分离的游戏机。山内溥用差不多成本价的价格销售主机，并且创立了独特、严格的游戏许可制度。最终巨大的装机量和优秀的游戏质量让任天堂获得丰厚的回报。“纸牌的模具”变成了“FC的卡带”，就像当年纸牌只要换个花色就能继续存在下去一样，FC主机只要换个卡带，就能体现出新的价值。这是山内溥对于“古老卡牌铺经营方法”的一种新的理解。

然而市场是瞬息万变的，各种因素都在影响玩家的口味。山内溥的软件主导理论终于在1995年迎来了最大的挑战。SONY的PS以及SEGA的SS以“次世代主机”的身份登场，它们的特点是都使用了CD-ROM作为游戏软件的媒体。CD-ROM在当时来说优势在于容量大（N64卡带的20-80倍）、成本低（N64卡带的1/8）、生产速度快（N64卡带的1/30），几乎所有的次世代游戏机都在用，任天堂的N64除外。



↑印制纸牌用的木制模板。

↑装载游戏用的N64卡带。

山内溥并没有简单的以采用新媒体这种硬件形式的更新来迎接挑战，他依然坚持自己的原则，从软件的角度来考虑游戏行业的发展问题。卡带媒体的优势有：卡带的读写速度快，能给玩家带来理想的游戏环境；游戏机无需加入CD光驱，价格低廉；在卡带内加入特殊的半导体可以创造出新颖的玩法。特别是“在卡带内加入特殊的半导体”这一点（比如掌机卡带里的陀螺仪、感光元件等），等于是为游戏软件量身订造硬件，在当时是相当有意思的想法。所以在山内溥看来，游戏的“次世代”不是追求容量和华丽的画面，而是对游戏本质的更深入探索。不是量的扩大，而是质的转换。

当然，事实证明N64主机这一步山内溥走得并不成功，CD-ROM成为当时游戏业的主导。然而任天堂的软件体质并没有改变。

“用户对于游戏机的诉求是独创的乐趣，这就是软件。玩家买硬件是因为没有其他办法。这个原理以前如此，现在也如此，将来还会是如此。”

百年老店的经营之道

就像我们常说某个省份或者地区的商人特别精明特别会做生意一样，日本京都人也是出了名的会做生意。任天堂从1889年创立至今已超过120年，其实不算什么。这种“百年老店”在京都有700家以上，甚至还有不少存在超过千年的商家。这并非偶然，京都人对“可持续发展”的理解造就了如此多的商业奇迹。

京都是日本古代的都城，历史上多次被确立为首都，是政治中心同时也是骚乱的中心。日本政权的更替对京都老百姓来说远不如自己家业重要。“让自己的家业永远流传下去”成了京都人经营哲学的基石。于是，相对于眼前的利益，京都人更关心的是长期的发展。

↑店铺门口挂上布制的暖簾，印有店铺的标志，提高了知名度，也是商家信用的象征。守护先祖流传下来的基业，这种意识在京都商人心里有很深根基。

京都商人的另一个特点就是相信“质”比“量”更重要。他们会努力的做出高质量的产品，让顾客满意。为了大量生产而降低产品质量这种事情是不会做的。而且作为皇城，京都人受宫廷文化的影响很深。很多老店都会加入附加价值，并且信奉“物以稀为贵”，所以他们的产品往往能卖出高价。

还有，不欠账、坚实稳定的经营也是京都人经营法则之一。没有借款就不用支付利息，这样即使在经营不利的局面下忍一忍也能过去。“即使能赚钱的时候也不赚”，这种不投机的经营方法造就了坚实稳定的京都老店。而且京都的企业大多数都是中小企业，他们基本都有少数精锐的社员、多品种少量生产的产品以及外包工厂生产等特点，保持一种灵便的企业状态。

有人用蜗牛来形容京都商人，对外部环境的变化极为机敏，自我防卫的意识很强。简朴、慎重、坚实、信赖朋友。另外蜗牛是雌雄同体的，这也表示京都商人的与众不同，在保守的同时也能注重革新。

山内溥便是一位京都的商人，他在经营游戏生意的时候，就是按照“质比量重要”、“少数精锐”等等这些京都人的经营法则。然而他也有不同的地方，任天堂并没有留在“实用”的世界里，而是进入了“娱乐”的世界。

“在娱乐的世界中，一定要能提供以前没有过的产品。仅仅改良已有的东西这样的构思是绝对行不通的。所以任天堂会尽最大努力来寻求新的构思，创造新的产品。这就是我的座右铭。”

同时，山内溥还充分发挥当时还属于中小企业的任天堂的优势来搞创新。他利用大相扑的15日规则作比喻，大企业通常会采取稳重的策略，争取达到8胜7败。而中小企业就算14连败，只要最后一个胜利就能回本。这似乎又有悖于京都人坚实稳定的经营法则。

显然，对“京都商法”的简单解读并不能概括山内溥的风格。这其中肯定还有更深的哲理。

山内社长的信念

东方的哲学中有“诸行无常”的说法，认为宇宙一切现象，都是此生彼生、此灭彼灭的相待的互存关系，其间没有恒常的存在。任何现象，它的性质是无常的，表现为刹那生灭的。然而，人类创造的企业也有寿命吗？由很多人组成的企业，老一辈退休，新人入职，只要员工不断的“新陈代谢”，就应该能够永远的持续下去。但是企业之间的竞争不会让某家企业永远存在下去，山内溥也说过这样的话。一般的企业寿命也就30年左右，有了这样的认识之后，对企业“永存”方法的探索就是最高的理法。山内溥就是在探寻这样的理法。

对于任天堂成功的理由，山内溥曾经这样说过：

“任天堂商法之类的东西其实是没有的。我们今天的成就，并不是通过对时代变化的预测，打算把公司做得很大的结果。花札和扑克牌卖不动了，该怎么办才好？就这样我们反复的尝试，一次次的失败，抱着必死的信念才有了现在的结果。成功不是目的，只是结果。运气好罢了。”

孔子说过“五十而知天命”，所谓“天命”是那些人类意志所不能左右的东西，“运”就是这样的东西。山内溥中的“溥”字是他50岁时才从“博”字改过来的，这么做不就是为了改变自己的运势么？中国的秦始皇、日本的织田信长，两人都是在49岁时死去。山内博同样是在49岁的时候“死去”，只是他在50岁的时候“重生”成为山内溥。而“溥”又和中国的末代皇帝溥仪的“溥”相同。如此的巧合，如果不是山内溥本人精心的策划，大概也只能用“运”来说明。

←小篆体的“运”字，左足右军。最早人们应该是按照“运输”的意思造的这个字。

结果，一切都回归到了“任天堂”三个字上。当年山内房治郎为什么命名“任天堂”现在已经无从考证。山内溥十分喜欢这个名字，喜欢这个他理解为“听天由命”的名字。

对于投身于娱乐行业的任天堂来说，并没有平稳的日子可以过。无数次的失败，无数次的挫折，任天堂在天堂和地狱之间往返。所谓“任天堂商法”也许真的没有，但或许“任天堂”这个社名就包含了“可持续发展”的精髓。

“任天”——听天由命的理念产生了“独创精神”。

“堂”——支撑企业的地基，指的是“京都”这座城市。

山内溥从任天堂的社名中悟出了这个在娱乐业生存下去的根本哲理。

任天堂哲学

创造任天堂DNA的男人“横井军平”

第二回

在午后和煦的阳光下，两个少年正坐在公园的长凳上嬉戏，手上各自拿着一台Gameboy，然后通过一根电缆线将两台机器连接起来。他们也许在合作挑战游戏的某个关卡，也许在互相交换着游戏中收集的怪兽……不管玩什么，你能看到他们脸上的笑容。同样露出笑容的，还有长凳后大树下的一位中年人——横井军平，正是他负责开发的Gameboy。看到这些快乐的少年，他仿佛也回忆起了自己的童年。很遗憾，他没有办法上前跟少年们一起游戏，因为天国正在召唤他。

来源于生活的原创

1997年10月4日晚上7点，横井军平因为一起汽车追尾事故下车查看，却被另一辆飞驰而来的车撞倒，不治身亡。他的死在日本警察厅只是一个数据，然而对日本甚至全世界游戏界来说，却是一个巨大的损失。这一点可以从人们对他的称呼上看出来——“Gameboy之父”、“游戏之神”、“游戏企划天才”，本文的标题其实也是来自一本书对横井的描述。这种超越常人的创造力，其实都是来自于对生活的感悟。

←横井军平（左）和宫本茂（右）在1994年的合影。

横井最早来到任天堂干的活只是检修生产花札用的机器，后来因为在休息无聊时制作的一个小玩具被山内溥看中，要求他改进后大规模生产，最终大卖。很多人都知道这个任天堂玩具“超级怪手”的很具戏剧性的诞生故事。超级怪手1966年出品，总共卖出140万套以上，在当时的日本这可算是相当的成功。当然这个玩具的原型横井并不是在上班的时候灵光一闪做出来的，他在中学的时候就已经自己动手做过类似的玩具。而他参考的是当时的机器人动画——机器人肚子打开后里面伸出来的铁拳。

横井在任天堂主持开发的第二个玩具是“超级机器”，机器将小号的“棒球”投掷出来，让人用球棒击打，这在棒球盛行的日本同样受到热捧。设计这个玩具时，横井想得最多的也是小时候跟伙伴们一起用竹子击打乒乓球的游戏。买不起正规的棒球和球棒，用其他东西代替也不错。

就像这样，横井的玩具几乎都能跟他自己的生活挂上钩。小时候总是充满好奇心，想知道高高的围栏后面是什么，于是制作了玩具“超级潜望镜”；男孩子都对枪感兴趣，横井小时候就做过水中枪的玩具，于是在任天堂制作了玩具“光线枪”；横井高中时为了接近女生而加入了交谊舞社团，这种心思运用到玩具中，就做成了“爱情测试仪”——找个理由牵女孩子的手。

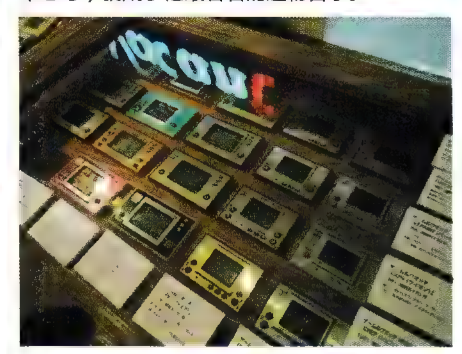
↑超级怪手，Wii上专门为它推出了一款Wii Ware小游戏。

能将自己的兴趣全都转化为商品并且大卖，任天堂给了横井很大的支援。然而横井坚持从自身出发来设计玩具，也需要很大的勇气。相比那些只会模仿的厂商，或者总是在考虑消费者需要什么商品的厂商，100%投入到自己感兴趣的领域，做出自己满意的东西，也必将满足很多消费者的要求，而且这种方式无疑能创造出更多的原创产品。原创，也是横井军平的哲学之一。

“我想要的东西，就是做出一个世界上独一无二的、世界上第一次制作出来的东西，这就是我的哲学。为什么我会这么说呢，因为这既没有冲突，也没有竞争。”

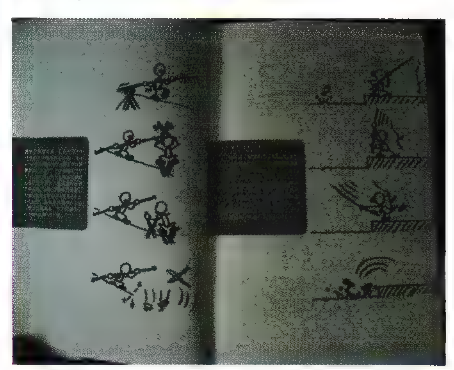
枯竭技术的水平思考

"水平思考"（Lateral thinking）又称横向思维，最早是由法国人提出，横井很快接受了这种理论并且运用到实践中，Game & Watch的大成功一下子让这一理论成为人们关注的焦点。横井将其他领域已经过时的技术运用到游戏中，"枯竭技术的水平思考"（枯れた技術の水平思考）就成了他最著名的造物哲学。



↑我小时候也有一个，可惜后来在机厅被偷了。

上世纪70年代末，夏普和卡西欧为了争夺电子计算器的市场份额展开商战，造成了小型液晶屏幕和半导体生产设备过剩的情况。横井正是看准了这一点，将这种表面上与玩具毫不相干的技术进行水平思考，从娱乐行业的角度来利用这些办公器材行业的技术，生产出了Game & Watch。



↑横井其实也是制作游戏的大师，这是部分Game & Watch游戏的概念图。

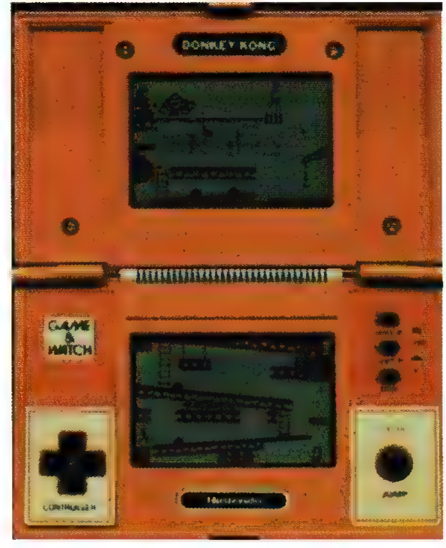
现在看来，Game & Watch的成功除了天才般的想象力之外，还有利用枯竭技术的水平思考所带来的几大优势：

第一，使用其他行业成熟的技术，能够有效的压缩制造成本。

第二，不用担心故障等问题。

第三，也是最重要的一点，在限制了可能性之后，创意就能够更加有效的、有针对性的实现。

第三点也许较难理解，举个例子说明：学生时代被要求写作文的时候，如果老师说"没有要求随便写"，大家反而觉得很吃力，因为你要先花精力去想写什么。而如果给了一个命题、若干要求，大家写起来就简单了，因为你可以集中精力思考如何写作。包括做游戏在内，很多创作的过程就是一个减法的过程，你一开始可能有很多种想法，不断地受到外界条件的制约后进行有针对性的精简，才能最终形成一个产品。Game & Watch使用电子计算器领域已经过时的屏幕，算是给了当时刚刚起步的掌机一个限制，所以才出现了那些简单且大受欢迎的游戏。



↑双屏的Game & Watch也被称为NDS的原型。

Game & Watch成功后，同样的模式被运用到了横井主持开发的Gameboy、FC、SFC等项目上，如今的Wii、Wii U、NDS、3DS等任天堂的游戏主机同样是遵循这种理论开发的。不论体感、触摸屏等等这些都是其他领域玩剩下的技术，就算3DS的裸眼3D屏幕，在日本也早就有手机、相机、MP4播放器等设备采用，是比较成熟的技术。现任社长岩田聪就曾表示过任天堂现在的战略是对横井军平"枯竭技术的水平思考"的继承。

"在产品开发时期，研究者总会想利用最先进的技术来制造最棒的商品。但我以为，想要研发出赚钱的商品，使用最先进的技术，对商品而言不是加分而是扣分。利用已经发展成熟，甚至接近淘汰的技术进行水平思考，将它应用到完全不同的领域上，反而容易制造出畅销商品。"

任天堂的软件体质

和山内溥社长一样，横井军平无疑也帮助任天堂巩固了其软件体质。不是不用新的硬件技术，而是要以游戏玩法创新为本，不能单纯的追求游戏机性能提升。这一点在任天堂的掌机上似乎一直都行得通，除了Game & Watch，横井负责开发的Gameboy也是如此。Gameboy在发售了差不多7年之后才推出改进版Gameboy Pocket，横井当时认为彩色屏幕并不是游戏乐趣提升的关键，同时为了成本等因素，Gameboy Pocket依然使用单色液晶屏，直到1998年使用彩色屏幕的Gameboy Color才出现。索尼公司加入掌机竞争后，岩田聪领导的任天堂依然以自己的步调在前进，继承着软件的体质。

然而在家用机方面任天堂的这种体质并未给他们带来如同掌机般一帆风顺的发展。从上世纪90年代开始，随着游戏市场越来越繁荣，横井提倡的"枯竭技术的水平思考"似乎已经成为过去式。其他游戏机厂商不再等待CPU和半导体等技术的成熟，而是直接使用最尖端的技术。成本的提升导致这些机器初期都是亏本销售，厂商们期待通过后期量产使成本下降，从整个游戏机生命周期来计算长远的收益。如果游戏机普及失败，自然会以赔本收场。这种"玩硬件"的做法自然不符合当时任天堂的风格，也不符合横井的理念。N64在研发的阶段，横井就和宫本茂在主机性能上有较大分歧。

索尼的PS以及世嘉的SS两台主机的流行，表明家用机的玩家兴趣已经转移到了游戏的声光效果，以及大容量光盘所承载的CG动画等内容上。山内溥的对软件体质的坚持，使得N64没有像前辈那样风光，而横井军平对软件体质的坚持则导致了Virtual Boy的惨痛失败。

Virtual Boy不是跟主流的家用机比拼什么CPU浮点运算、发色数之类的性能，实际上Virtual Boy的游戏画面都是在纯黑的背景上用简单的红色线条组成的。横井的理念是用纯黑背景表现"宇宙空间"，再利用特殊的屏幕构造制作出裸眼3D的画面。这里说的3D就是3DS的那种3D立体视，当然两者的实现方式不同。1995年的时候3D技术并不像如今这么成熟，但是要让简单的线条画面实现3D纵深感还是没有问题的。横井希望这种全新感觉的设计能够帮助游戏制作者创造出更多新的玩法，实现那些有着精美画面的游戏无论如何也不可能实现的游戏体验。

↑任天堂死忠手工打造的Virtual Boy专用机台。

然而就像N64低估了人们对CG动画等大容量内容的热情一样，Virtual Boy高估了人们对3D立体视画面的理解力。红黑两色的画面无法吸引人，而必须架在眼前的奇特机身也让人诟

病。Virtual Boy的失败被认为是横井主动辞职的最大原因。

↑离开任天堂后，横井为当时的BANDAI公司设计了新掌机神奇天鹅（简称WS），依然秉承其为软件服务的设计理念。

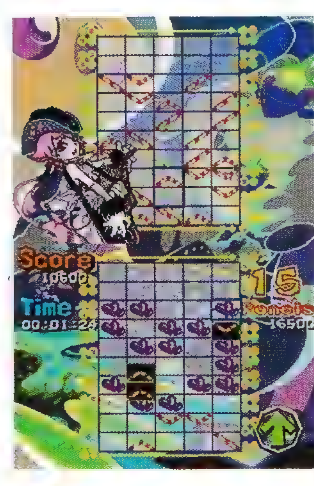
一两次的失败并不能全盘否定横井军平在任天堂经营的这种软件体质，如今任天堂再次崛起同样可以看到以"软件为本"的理念。就像横井曾经说过的：

"颜色和速度的竞争不是游戏公司的本质。颜色对人类只是一种概念，速度也是相对性的问题。游戏的本质是创意。CPU和发色数的竞争是创意不足的表现。"

启蒙大师

有人分析说Game & Watch让当时很多人了解到了电子游戏的乐趣。那时候流行的电脑游戏或电子游戏在运行和操作等方面都比较复杂，一般的人不容易明白。而Game & Watch不用看说明书，上手就可以玩。套句流行的话，就是用户体验做得好。不论是小孩还是成人，要学习新的知识都要从最基础学起。横井军平的游戏机设计就像是给人们做的游戏启蒙教育，没有无关的机能、没有多余的按键，Game & Watch以最简单的形式出现在人们面前，将体验游戏本身乐趣的壁垒降到最低。

Virtual Boy的本意其实也是启蒙，横井想利用类似于弹珠台游戏的简单概念，同时向大家展示3D立体视的神奇，来吸引更多以前不玩游戏的人。虽然这个项目失败了，但是横井所提倡的简单、直观、开拓新用户等理念，已经融入任天堂的DNA，并且传递了下来。



横井负责制作的PUZ游戏GUNPEY，也是他的遗作。最早为神奇天鹅版，后NDS、PSP都有续作。GUNPEY其实是"军平"二字的谐音。

任天堂的软件体质

京都人除了会做生意，懂得经营之道外，也是日本传统工艺品制作的好手。横井军平的祖父就是一名出色的艺术家，据说曾在细小的米粒上用笔写下日本国歌的全部歌词献给当时的日本天皇。各式各样的传统工艺，是深受地方历史和风土孕育而出的，利用地方上特有的天然素材和祖辈传承下来的技法，在熟练的工匠手里一点一点制作出来。

传统工艺品，就是从生活中提来出来的"东西"。人们为了让生活更加便利，设计和制造了这样的"东西"。人们在考虑怎样的"东西"能够给生活增添色彩的时候，其实就已经开始了制作的第一步。工艺家继承了先祖的技法，这是先人智慧的结晶。然后这些新一辈的工艺家有效的活用这些手段，制造出符合现代新生活需要的东西，这也是一种革新和创造。

横井军平从祖父那里继承到的，或许并不是在米粒上写字的技法，而是那种源于生活的对美的追求。他对传统的感悟以及对新技法的掌握，使得他设计出了如此多受人欢迎的娱乐产品。这种造物哲学并不是他独有的，但他将其完美的演绎了出来，影响着任天堂，甚至整个游戏界。

传奇与事实？——任天堂"幕后"故事

去年任天堂出现重大危机，3DS销售不利、Wii市场饱和、Wii U遭人质疑、公司股价大跌……虽然类似的危机以前也发生过，但这次是多台主机同时出现问题，所以更具严重性，人们对这个位于游戏业金字塔顶端公司的信心开始动摇。就在这个时期一个法国网站01net出现，他们频繁发布一些传言，比如Wii U主机开发的消息就是他们最早传出来的。之后陆续爆料，透露一些外界并不知道的情况，或者分析任天堂的现状和未来。由于时间的原因（原文写于去年3DS缺乏游戏、饱受争议的那段时间），文中的一些传闻已经证实，比如3DS右摇杆。一些"黑"不断被推翻（当然有对有错，他们又不是日经），以前所谓的"内幕"现在回过头看也很有意思。

3DS：起早也没能吃到虫的鸟

3DS想通过赶早发售的方式在掌机市场上获得先机，特别是领先SONY的下一代掌机PSV。但这次着急的发售，很可能就导致了如今3DS主机的技术局限和让人失望的电池续航能力（跟任氏前几代掌机相比），从而造成了广泛而深远的不利影响。

◆忘了点东西

3DS有一个让人难以置信的错误，任天堂的老大最终也不得不承认，他们疏忽了一件重要的事情，一个可以提供优秀游戏体验的东西——右摇杆。根据内部的消息，任天堂的工程师们正在加班加点的工作，为的就是设计一款新的右摇杆外设，售价应该是10美元。其形状和与主机的连接方式我们还不知道，但是需要紧贴在3DS的右边——当你要合上3DS的时候是不是都要拆掉这个外设呢？

◆有压力啊

就在最近，任天堂专门找了一组游戏开发者来制作专门为双摇杆设计的游戏，当然想要玩这些游戏的人就必须再多花10美元来购买上面说的那个右摇杆。这种情况带来的后果任天堂高层是不会费心去考虑的，而那些与第三方开发者合作的任天堂职员则实实在在的感受到了压力——各种不满的工作室和发行商的失望情绪越来越浓。

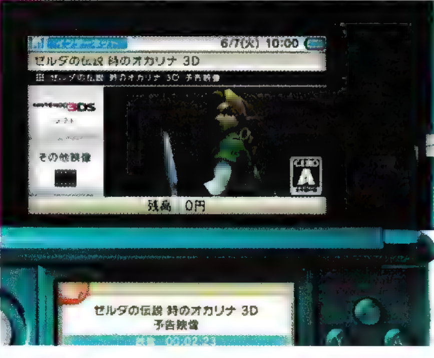
↑3DS扩展右摇杆早就已经发售了，这部分倒是被01net说准。

◆开发者联合起来

3DS想要成功，关键在于第三方的支持，只有他们加入进来才能丰富游戏阵容。3DS目前新游戏的量相对来说很少，任天堂对待第三方开发者的政策就显得更加难以理解。任天堂的游戏审批制度一直被认为是高成本、耗时间而且专制的。更糟的是，游戏开发工具现在依然非常缺乏。现在开发工具已经不再由Intelligent Systems（负责任天堂的硬件研发）制作，而是外包出去给东京电力和丸红商事，然而其产量依然慢得吓人（每月300台），同时卖得还很贵。这么搞的结果就是发售六个月之后，大量的开发商依然在排队等着开发工具，还有不少工作室在等着给3DS开发游戏的机会。这种情况表明任天堂内部的管理有着很大的问题，既阻碍了和开发商的关系，又影响了消费者对3DS的接纳程度。

◆你看不到的东西

任天堂意识到他们到目前为止依然没有说服



↑3D影像只能用3DS来播放才有效果，那些没买的人怎么看？

↑已经有不少手机采用裸眼3D屏幕了。

大众相信3D显示技术是无损健康的。很多家长一听到玩3DS有可能对子女的视力有不良影响，都不买3DS了。这台掌机的主要卖点就是革新的“裸眼3D屏幕”技术，现在反而成了绊脚石。宣传上也有问题，各种演示视频做出来后，都只能以普通2D的形式对大众播放。紧跟之前的降价和“3DS大使计划”（免费赠送20个虚拟主机游戏），岩田聪开始欢迎各厂商推出2D（没有3D效果）游戏，看上去就像是一种无奈的妥协。

根据01net网站的消息来源，任天堂正在为2012年准备一个新的3DS。这个新的版本将会淡化“裸眼3D”的宣传，不再以3D为主要卖点，只是将其作为一个“普通机能”。新版本会有新的造型，甚至连名字都不同。如此看来，3DS的大幅降价除了想刺激一下主机销量之外，也有可能是想清理掉现在的存货，为这个新掌机铺路。

◆战争正在进行

01net网站暗示有些问题可以找到有效的解决方案，但是别忘了来自整个移动设备业界的无情攻击，那些厂商恨不得让他们的设备赶上个人电脑的能力。还有，LG的Optimus 3D智能手机也有“裸眼3D”屏幕。如果约翰·卡马克的预言“智能手机的机能很快就能超越现在最新的家用游戏主机”最终成真，3DS的未来就没有什么搞头了……不过别忘了总有下一代新的《口袋妖怪》要出现的。

Wii U：掉进开发地狱的主机

我们知道，Wii U是任天堂研发实验室经过很长时间秘密开发的结果。但是有消息指出这台主机在研发的最后阶段是十分仓促的，这就造成了很不好的后果。任天堂讲究低成本，这也让公司这些年一直处于技术非主流的位置，同时一直保持超高的利润，这样很可能会有反效果。

◆被绳索拴住

目前为止，控制Wii U手柄各种基本功能（包括无线和数据流）的主要芯片组看起来似乎并不成熟。这个芯片被01net网站的线人称为“白菜价”，是目前各种主要问题的元凶。现在无线机能根本就不能正常工作。现在一共有四种不同的原型机，第四种是去年8月底完成的。

◆逼到悬崖边上的开发者

目前，游戏开发者们手上的控制器是有线的：每个控制器都配备一个跟主机连接起来的小黑盒子。就算如此，依然不能够很好的运作。很多开发者都感觉很茫然，缺乏可见性让他们的开发进度严重受阻，他们每天几乎都要进行一次软件升级，也影响了工作。在这种情况下，很多人都觉得无法体现出这个系统最独特、最有前景的机能，因为现在这些机能他们自己都没办法很好的进行测试。

◆日程怎么安排的？

现在离内部预定的发售日期不远了，开发者期待着2012年6月能够发售。任天堂的工程师们还在努力的想让这个可能是最终产品的机型正常运作。或许任天堂不得不在最后时刻做出重大的改变。如果是这样，那么成本呢？任天堂以精心权衡所有可能的技术而闻名，而这个意料之外的开发项目显然有悖于他们传统的做法。在任天堂内部有人谈论推迟发售的事情，2012年9月是个可能的选择。延后3个月时间看起来不是什么大问题，毕竟一台主机的生命周期有5年甚至更久。可惜现在已经不是2006年时的情况了，这个产业正在经历剧变。而且现在有传言说微软要在2012年的E3上公开新的主机，而且短期内就可能发售。如果是那样，Wii U就只有几个月的时间来跟Xbox360“并驾齐驱”。而简单的移植360游戏的特性也会让Wii U的原创游戏变少。总之有一点可以肯定，想要让Wii U取得成功，任天堂必须非常仔细的走每一步棋。

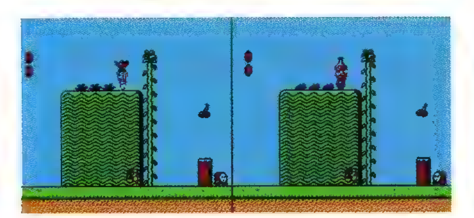
任天堂的创造过程：传奇与事实

接下来要透露的情况，让01net的线人自己都觉得失望，这种情绪也在任天堂内部员工中蔓延开来。线人把这种情况称之为“准精神分裂”。一方面任天堂总是在站在创新的最前线，做出让玩家和一般大众印象深刻的东西。另一方面，无力的公司结构和过时的系统形成了他们自己的公司特色，而不是一般的日式企业文化，这也给他们带来了不少麻烦。任天堂就像是个有着致命弱点的巨人，沉醉于自己独孤求败般辉煌的过去，也因此背负着极大的压力。任天堂传奇般的名声，让人难以看到其真实的实力，也让他们自己裹足不前。

◆合作，任天堂的方式

一直以来，任天堂都能够吸引到最好的游戏设计师，从而产生大量关于游戏设计的新点子、游戏原型，这是其他公司所不具备的。但是说到辉煌背后的压力，可以用两个例子来说明：《皮克敏》的创意，就是直接借自一个未发售的即时战略游戏，是某位游戏制作者在《皮克敏》发售多年之前提出来的。于是，官方的关于“宫本茂通过观察他花园的动物从而获得皮克敏的灵感”的说法只是为了推广游戏所编造出来的故事。《马里奥银河》是另一个好例子。当时所谓的“马里奥128”曾有3个完全不同的版本在内部进行开发，但没有一个通过审核。于是任天堂又开始寻找外部资源中一些有趣的内容，加上马里奥和他的朋友们，再来一些修改融合，我们熟悉的马银就出来了！这种运作方式在任天堂已经不是新鲜事了，当年评价极高的FC游戏《超级马里奥兄弟2》（欧美版本），其实只是日版《梦

工厂 悸动恐慌》的修改版。



↑左边的《梦工厂 悸动恐慌》，右边是官方修改的《超级马里奥兄弟2》。

◆游戏设计的阴谋家

任天堂现在面对的是营销模式上的局限，由一个全能型天才游戏制作大师出面，就像交响乐队前面的指挥一样。据说现在任天堂拥有着数量巨大的游戏"财宝"，而且大部分都还未触及到，没有被开发利用。花大力气在游戏原型和游戏设计概念上，这是任天堂独特的政策，这些东西都要完全利用起来才行。任天堂现在急需要新的角色和新的原创游戏来防范未来市场的竞争，重新审视和开发他们那数量巨大的游戏原型和设计概念，无疑是实现目标的最有效的方法。这种战略上的变化，就是要让人们看到任天堂除了领袖人物之外，还有大量的"年轻"制作人（包括内部和外部的），要让他们被大众认知。

任天堂模式能应对新挑战吗?

当苹果公司带着iPhone和App Store出现的时候，整个移动游戏市场的情况马上就发生了变化。因为开发费用几乎为零，发行游戏也非常的简单，小游戏公司和开发者们发现了一条新路。当苹果宣布他们的低价政策（一个游戏1美元）时，任天堂显得无动于衷。对美国任天堂来说，苹果并不是竞争对手。不过《时代》杂志从一位不愿透露姓名的人士那里得知，岩田聪曾指示他的合作者们，要将苹果视为"未来的敌人"。

◆恐慌

什么是"未来的敌人"？按照线人的说法，苹果的征服姿态引发了真正的危机。最高层对这个问题的看法是：苹果在破坏多年以来游戏界的"适应性"工作。玩家和合作伙伴（主要是第三方）长期以来都接受和支持任天堂的模式，这是公司高层最自豪的一件事情，虽然他们从来不对外提起这个。"任天堂就是法律，不满的人就不要来。"

◆独裁

数字下载的游戏发售形式，对任天堂最大的威胁是直接影响到了其最喜欢的一项传统：对卡带的垄断，很多第三方恨透这个"30%的重税"。在智能手机的时代，人们已经越来越难承受这种限制，苹果和谷歌公司就只会在游戏实际卖出后才收取费用。"很多开发者，特别是小工作室，必须尽最大努力精简游戏，因为他们付不起制作大卡带的钱。"

◆过时的政策

任天堂自己的这套模式在很多方面都跟现在美国公司用的模式相反。美国人讲究降低开发者的门槛和鼓励大量开发游戏（当然这也有缺点，比如质量参差不齐、缺乏预见性等等），还有别忘了低价政策。任天堂所谓的"适应性"工作似乎就是让开发商付给他们一大堆权利金。虽然在任天堂的鼎盛时期，这种独裁政策是行得通的，显然现在已经不行了。在与销售商的关系上，任天堂同样有着强硬的作风，据说任天堂曾经"强烈怂恿"大的游戏销售商在N64快要退出市场的时候订购大量的N64游戏。任天堂对待游戏发行商也一样，"很多有声望的发行商依然臣服于任天堂。" 01net的线人说，"《沥青都市3D》完成后，KONAMI想让游戏跟日版主机一起首发，但是NAMCO那个很弱的《山脊赛车3D》已经在首发游戏名单中了。于是任天堂使用了否决权，《沥青都市3D》只得等到3DS主机发售两周后才面世。这种政策，不论对玩家还是发行商都是不利的，特别是对任天堂自己来说更不好。"

◆DSi Ware

就算是在数字贩售领域，任天堂的政策依然跟对手形成鲜明的对比。首先是定价，开发者对自己游戏的定价没有任何权利。App Store和Android Market都可以很方便的修改价格，任天堂则不允许。开发者想要降价促销自己的游戏也不可能，原因很简单——不能让玩家有等一阵子再来买降价游戏的想法。在这种情况下，开发者几乎没有办法来控制下载游戏的周期。让人不能接受的还不止这些，因为任天堂自己想要改变价格的时候就不会迟疑，甚至是让游戏免费，就像3DS大使计划。20个免费的经典虚拟主机游戏（还有不少传奇般的大作）确实让很多"大使"玩家高兴，但是对很多DSi Ware的开发者来说，这就是一个他们需要经常面对的"不公平竞争"的典型例证。01net的线人坚定地表示任天堂需要"马上改变这种政策，否则不久就要面对诸如开发者们纷纷退出等可怕的后果。"

病入膏肓但仍有痊愈希望

包括管理层在内，任天堂内部的所有人都感觉到了一种担忧的情绪。自从2002年上任社长山内溥退休后，这位游戏界的伟人依然在影响着任天堂。

任天堂巨幅下调了预期利润（从1100亿日元降至200亿日元，下降幅度80%），任天堂的股价也跌得厉害。山内溥手上任天堂股份的市值在一天内就跌了3亿美元，让这位日本财富榜排名前十的老人非常生气。曾在他手下干过的人都知道他发起脾气来可不是好玩的。

◆岩田聪有麻烦了?

如果01net得到的情报属实，那么现任社长岩田聪现在的位置就很微妙了。岩田聪在任天堂员工中很得人心，很多员工都担心他的命运。根据情报，虽然他已经公开承认3DS前期销售的不利，并且自愿削减50%薪水，依然不足以长期保住他社长的位置。

◆需求

01net问他们任天堂内部的线人为什么愿意透露这些情况，得到的答复是："这是一种政治行为。作为任天堂的员工，我为公司奉献了自己的一切。现在这种情况，我们很多人都为公司未来感到担心。我之所以联系你们，是因为我认为玩家和股东们有权知道这幕后的一些事情。只有他们才能让任天堂做出重大的政策调整，以适应现在的市场环境。现在的情况不可能持续太久，我们必须完全重新制定与开发商和发行商的合作政策。我们必须给他们提供更多的东西，他们会比以前更加希望和我们合作，但是现在我们所提供的是这个行业中最少的。如果我们不改变这种情况，我想他们很快就会离开的。"

◆任天堂，反弹的行家

从上世纪80年代开始，在全世界范围内任天堂几乎从未经历过什么严重的危机。80年代他们通过《大金刚》和Game & Watch成功登陆了美国市场。1995年主要竞争对手索尼、世嘉让情况变得有些复杂，还要加上SFC的失势、N64的延期、Virtual Boy的失败等等问题。但是1996年《口袋妖怪》的出现拯救了Game Boy，并且发展成最受欢迎的游戏系列，确保了公司的继续发展。2003年也是比较困难的一年，但那时候任天堂已经在准备他们扩大玩家群的计划了，也就是2004年NDS和2006年Wii的发售。到了2010年，两台主机同时走到了生命周期的最后阶段，这是自1983年以来从未出现过的情况。然而，别忘了任天堂优秀的财政状况——任天堂几乎没有什么债务（15兆日元的资产只有不到3亿日元的债务），

虽然股价大跌，但依然有近100亿美元的现金储备，这一点没有几家公司能够比得上。

总而言之，就算是连续几代主机都彻底的失败，任天堂也赔得起，虽然没人愿意看到这种情况发生。

◆员工眼中任天堂的未来

"困难是真实存在的，有时还很严重，绝不应该被低估。但是如果开始执行一些必要的改革，我认为任天堂可以继续站在这个行业领头的位置。如此多的知名游戏角色、游戏系列，没有什么公司可以跟任天堂相比，就连迪士尼都要羡慕。而且在将来，还有巨大的创新空间。"

"2011年推出的只有一个摇杆的掌机是个错误，我们已经认识到这一点，并且在尽可能的补救。我觉得3DS会成功并持续多年。"

"智能手机继续在发展，但我认为会在很长一段时间内跟服务主要游戏玩家的掌机市场分开来。"

"说到Wii U，尽管开发过程中有很多问题，但我可以向你们保证这些问题都会被解决，这可能是这么多年里我们最有意思的创意。媒体和玩家们似乎没有完全认识到这台革命性主机的潜力，这是一种全新的创造和游戏方式。再加上硬件跟上了时代，我们的竞争对手未来在技术力量上不会占太大的优势，而且我们还有游戏性。Wii U将是游戏的未来，很快你们就会意识到的！"

【访谈】

Codename：凯

职务： 学生、曾经的黄牛党

本访谈成文于2011年3DS发售之前，发表于当期掌机迷上。部分话题有实效性，但文中关于黄牛的经历和观点并没有过时。

凯：男，25岁，上海人。在日本已经9年，目前在一家建筑公司上班。凯在日本干了一年的黄牛，感受是“还蛮自由的，空余时间可以玩玩游戏、聊聊天，但是收入非常不稳定。”他想对国内朋友们说：“可能你现在的爱机曾经过我的爱抚，哈哈！”

剑纹■ 凯，你好，感谢接受我们的采访。

凯■ 我也很高兴能和你对话。我明天就回国了，再回日本要到3月2日。

剑纹■ 时间真巧，正好赶上。

凯■ 嗯，来吧，单刀直入。

剑纹■ 3DS怎么样，据说日本的很多店铺已经开始预约了？

凯■ 前两天路过秋叶原，车站里有个展示3DS的平台，我过去看了下。平心而论，3DS的3D效果还是不错的。不过，我只看了5分钟确实有点晕晕的感觉，但还没有要吐的感觉。不同游戏呈现出的3D效果有很大出入。3DS的预约方面，现在日本各游戏贩卖店已经开始以抽选的方式提供预约，有些店面还有抽选落败的复活组。可见3DS的人气非同一般。这时在日本的中国倒卖同胞——黄牛，又要开始从新宿东口跑到西口，从西口跑到北口了。

剑纹■ 提供预约和抽选败落的复活组是怎么回事？

凯■ 抽选是因为一些小店家可以分到的首发机器不多，不能供给需要购买的人数，所以店家就分发号码牌给需要预约的人，然后在几天后公布中奖号码。手持一样号码的就获得了预约资格，凭号码去柜台兑换预约卷。所谓的败者复活组，就是再提供预约的机会，可以分为很多次。第一次：发售当天在取消预约的机器中，再次抽选之前没有抽中的人。第二次：第二次进货时，首先抽选第一次抽选没有得中的号码。第三次：第三次进货时，继续抽选之前没有中奖的号码。第n次：同上。

剑纹■ 都是数量有限的商品才这样干么？除了游戏机，还有别的什么东西也要抽？

凯■ 日本商家很喜欢用抽选这招。我估计一方面是商品有限，一方面可以防止过多的人来询问是否有货，再来还可以提高市场饥渴度，变向提升产品的人气。除了游戏机，还有一些刚刚发售的3D电视机和一些秋叶原动画见面会入场票喜欢搞抽选。

剑纹■ 挺有意思嘛。还是说说你在日本的黄牛经历吧。

凯■ 好的，不过我先说说黄牛的基本内幕吧，有助于大家理解这个行业。黄牛分为好几个层次，工作流程是：首先，最上层的黄牛把钱分给下层的黄牛——下层黄牛一般为留学生，或者在日打工者，比如我。拿到钱后下层黄牛开始工作，去各大电器贩卖连锁店将机器买到，买机器会产生购物点数。比如25000日元的电器有10%-15%的点数回扣，下层黄牛就赚到了这些点数。当累计到一定程度就可以用点数去买机器，而上层黄牛给你的这台机器的钱，就可以留在自己的口袋里了。而那些上层黄牛收到机器后，先是从下层黄牛这边提成，每件电子产品的提成不一。PSP的后期是100日元一台（抽

血啊），然后以高出市价的价格转给一些空壳公司。那些空壳公司就开始打包，走私到国内，再以高价放出。

剑纹■ 不是人们一般理解的，去买机器多给点钱，类似什么代购费之类的啊？挣的钱都是从回扣点数上出吗？

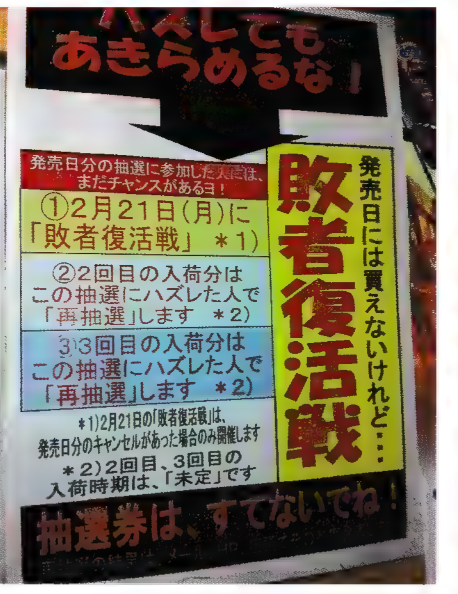
凯■ 也有这种专门排队的黄牛，只需要给他一些钱，之后他把买到的机器和卡都上交。下层黄牛都是挣回扣点数，还要受上层的层层剥削，很心酸。这些后面再说。

剑纹■ 嗯，购物点数是怎么回事？

凯■ 我说的点数就是要在各大电器商店，比如友都八喜、Softmap ，这样的店里办一张他们的会员卡。然后你在购物后，就可以获得相应的点数回扣，自动存入卡内。比如零售价格19800日元的PSP，每个商店产生的点数不一样，有的是10%， 有的是5%。那一台PSP按照10%来算就有1980的点数回报，1个点数相当于1日元。那么我们这些黄牛就争取去买10台PSP，这样卡里就有19800的点数了。之后只要用点数购买PSP，那么上层黄牛给你买这台PSP的19800现金，你就可以自己收着了。也就是说，按理想状态，你去买10台PSP，就可以挣到19800现金。这就是黄牛的收入方式。

剑纹■ 购物的钱是上层黄牛分下来的，对吧？

凯■ 是的。上层黄牛给的钱，一般先给到中层黄牛这里。中层黄牛再分发给下层，和代购不同，但是大同小异。这些下层黄牛往往是一些留学生和打工者，并非专业的。要做的只是去买下指定商品上交就可以了。这里有必要说说上层黄牛和下层黄牛的关系，其实中间还夹杂了一个中层黄牛——因为下层黄牛太多，不好管理，所以出现了中层黄牛。这些中层黄牛是一些做的时间比较长的，或者会拍上层黄牛马屁的下层黄牛演变而来的。通常中层黄牛会各自招兵买马，无限聚集归属于他的下层黄牛。那么他就可以从那些归属于他的下层黄牛的手中提成，下层黄牛越多，他赚的越多……所以，像我这样的下层小黄牛。可以说是被剥削了好几层。整个流程大概就是这样。我现在已经不做了。因为还是老老实实打工挣钱来的踏实。



剑纹■ 有个问题不明白，你所谓的剥削，下层黄牛买到机器上交的时候还要被上层提成点数。这是怎么回事呢？

凯■ 这里就是上中下的抽成关系了。上层黄牛的利益最大，因为他们交货的空壳公司是以高出市价的价格回收商品的（或者相同）。那么最上层的黄牛可以对中层说：这个机器我只能卖19700日元，你要补我100日元的现金。因为你一台机子的利润是1980日元（点数回扣），即便交给上层100日元，也还是有的赚。而且这个损失可以从下层这里扯平，所以往往中层不会计较这个。但是到了下层，中层就会说，这机器上层只能给19600日元，你要贴给我200日元（或者更多）。就是这样一层一层的剥削下来。

剑纹■ 明白了。就是说这个行业的利润产生在点数回扣，下层黄牛去排队买机器，上层和中层都要从中抽取一些点数回扣的钱。而实际上，卖到国内的价格更高。那么上层黄牛出手价格是多少，首发的时候比原价高很多吧？

凯■ 上层黄牛出手的价格也不会比日本市价高出太多，最多一台高出100日元左右。真正可以赚大钱的是把货走私到国内的那些公司（或个人）。国内首发机器的价格，我想你比我了解吧，通常是翻倍的。

剑纹■ 原来如此，就算以后价格回落，那些走私公司也不会有什么问题，只是每台挣得少一些，是这样吧。

凯■ 一但价格回落，那他收取的机器的价钱也会随之调整，甚至不收了。那黄牛也就赚的更少。首发的机器，它可以用高出市价去收；一旦市场充裕了，他就用低于市价的价格来收。赚多赚少是黄牛的事。

剑纹■ 反正黄牛就从那些回扣点数上挣，就看上层的“收货价”了。

凯■ 嗯，这是最主要的。还有就是专门排队的黄牛，比如说，我是上层的黄牛，我找个人来排个队，给他点钱，让他买台首发机器。我给你一些现金，然后他把会员卡和机器都上交就可以了。

剑纹■ 嗯，以前我就是这样理解的。

凯■ 专业的黄牛情愿要卡也不要现钱的，因为现钱不会比卡里的点数多。比如PS3首发就是个例

“你的爱机曾经过我的爱抚”——回忆我在日本的黄牛岁月

黄牛，在我朝就是倒卖车票、船票、证券等物的票贩子，而在日本也有这么一群国人，干着类似的活儿，不过倒卖的对象变成了各种先进的电器和咱们熟悉的游戏机。我找到了凯，在2011年2月14日情人节这天和他聊天，听他讲讲日本电玩产品流入国内的过程和黄牛内幕，同时让我们向那些至今还在他乡风雨中奔跑的下层黄牛们说一声：你们辛苦了！

子。当时的回扣点数高到15%， 所以那时候很多国人涌入日本黄牛行业。

剑纹■ 这两种方式还能自选吗？要卡和要钱。
凯■ 是可以的，毕竟这是一个比较自由的赚钱方式。你要现金就赚的少点，你要点数就需要长时间泡在这行业里面了。比如我平时不做这行，我朋友叫我来买机器挣点钱，我又不会常来，我就要现金了。要卡的话就不能只来一次。

剑纹■ 这几层黄牛之间是怎么联系的？有什么危险吗，比如上层怕不怕被告密之类的，是不是很隐蔽的感觉？
凯■ 我们基本是早上自动在新宿集合，和带领我们的中层黄牛之间有手机号可以联系，比如在哪里见面，在哪里等，哪个店今天有可能会发售一些什么。其实没有什么危险，这也是日本法律的不完善吧。日本只是说禁止倒卖商品，但是没有说倒卖是犯法的，所以往往我们购物之后集合，一整车一整车的游戏机堆在那里，日本警方看到了也只能笑一笑，看一看，就走了。之所以在新宿集合，是因为新宿有很多电器店，那里的交通也比较方便。

剑纹■ 说了这么多行业内幕，黄牛本身的工作如何呢？
凯■ 看似简单的工作，却充满着心酸。因为日本人是不让你倒卖商品的。就拿游戏机来说，每个人只能买一台，所以你想买第2台、第3台的时候，你就要像做贼一样，换装、换柜台、甚至换发型、换身高……被认出来了，还有可能把你请出商店。你不出去，他们还会报警。我曾经就和日本警方纠缠过。其实说穿了，他们并不敢动你，因为我只是来买东西的，他们没有任何证据能证明我是倒卖的。所以也就是跟你客气几句，让你出去。还有就是，一定要能跑。这里的跑并不是偷东西、或者被人追打的跑……就是从这个店到下一个店，离得近的约200米，远的1公里……你跑的慢，基本没你的份了。你不知道商店什么时候开始贩卖主机，所以速度快才有可能买到。日本人很坏，就算他有货，他也不会一大早的就开始卖，往往会在一天中的某个时段突然发售。当然，这里说的是一些刚刚上线的、有倒卖价值的产品。其实你看日本人排队，通宵买限定机器、新游戏机什么的，那些壮观的队伍

中至少有一半是我们中国同胞。当然是下层黄牛，因为上层的黄牛是不会做这种累活的。

剑纹■ 原来如此。不过真像你说的，首发排队中有一半是国人这么多，这么夸张么？
凯■ 当然也并非所有的队伍都这样。但是像在新宿、池袋、秋叶原等地方，往往黄牛比真正的玩家要多。

剑纹■ 干这个大概能挣多少？
凯■ 很多中国留学生做这行一般是兼职，休息天出来转几圈挣点外快，关系网往往是同学、室友和朋友。我还见过带着老爸老妈出来排队的……

剑纹■ 哈哈。
凯■ 10万日元是我几乎一个月天天泡在里面的成果。当然我是属于那种脸皮薄的，要是买第2台被人打枪了，我基本就不会去第三次。但是有些高手就不管这么多了。他不管被打几次枪，都敢再去。还真有第2次、第3次被打枪，第4次把东西买出来的……

剑纹■ 打枪？就是被人认出来吧？
凯■ 嗯，对。

剑纹■ 一直不太明白，日本贩卖店一人限购一台的话，日本本地人想买多台怎么办？比如给朋友代买，或者我自己买两台，一台玩一台收藏也不行吗？
凯■ 在日本，无论你是出于什么目的，只要是人气产品就是一人限购一台。除非你是知名人士。

剑纹■ 这也能说明日本娱乐产业发达啊。那里的店员特别在意这个吗，都很认真的辨认是否是第2次、第3次来买东西？
凯■ 认不出你的脸，卡上也有信息记录着这个卡刚刚买了什么东西。所以我们都人手很多张卡，这样比较好买，但是也减慢了回钱的速度。

剑纹■ 明白了。购买方面你在前面说的挺详细的，一是怕被认出来，二是跑不同的店很累。这是首发排队的情况吧，我们想知道后期买机器也这样吗，是不是容易一些？
凯■ 后期会好一点，店家的货也比较的多了，所以不用跑得很急。当然也经常有大队人马赶到，日本店员一看形式不对，马上说卖完了……

剑纹■ 后期买机器还用这么多黄牛吗？
凯■ 不是说用不到，只能说今天的东西够了，不用再买了，然后就各自回家。因为上层的人只要保证货量，谁买到的无所谓，而光靠1、2个人又买不到那么多，所以人越多越好，买不买的到就看你自己了。

剑纹■ 感觉干这个收入很不稳定啊。想挣得比较多还得向中高层发展吧。
凯■ 嗯，十分不稳定，白板经常的事情，所以我早早的放弃了。据说上层的一些人有靠这个买房子、买车子的，很NB。

剑纹■ 嗯，公司走私过来挣得更多，国内电玩市场都是各自为营，价格自己调整……下层黄牛主要是入行容易吧，这些年情况有啥变化吗？
凯■ 这不，前一段时间销声匿迹的黄牛们随着3DS的发布又一次复活了。在没有游戏机买的时候，黄牛一般买一些数码相机。我在的时候，佳能的KISS卖的很凶。

剑纹■ 看来这行不好干。上层给的游戏机的量大概是多少？
凯■ 如果是主机的首发日，基本是无限收。之后稳定了，大概一天可以要到上百台。后期基本就不收了。

剑纹■ 数码相机没有游戏机的量高吧？
凯■ 没有，通常10台、20台就叫停了。

剑纹■ 基本就这样了，感谢你接受我们的采访。对了，你买3DS吗？
凯■ 想买，但是首发肯定没戏了，等吧。

剑纹■ 主要是3DS发售这段时间你回国了吧？
凯■ 嗯，没想到3DS预约这么早就开始了。

剑纹■ 再次感谢，最后祝你节日快乐！
凯■ 举手之劳不必言谢。你们工作也很辛苦，我在国内也经常买一些游戏杂志，感谢你们给我们带来那么多精彩内容。

不要以为只有游戏机的破解才叫改造

3DS奇葩改造！

动手能力强的大大们告诉你答案

前言

如果你以为游戏机只有破解才叫改造，那就弱爆了。作为娱乐设备，游戏机有很多玩法：传统按键游戏啊、触摸屏啊、体感啊……游戏的玩法更是五花八门，像什么动作类、角色扮演、车枪球、爱相随。但真正的高手却无视这些，而是把精力放在折腾主机硬件上。在他们的努力下，一种全新的奇葩玩法出现了，这就是本文的主题——改造。为了便于说明，首先按照我的个人理解，将游戏机改造这样分类：从外表来看，分为软件和硬件。从目的来看，分为破解（HACK）和普通改造（MOD）。分类不求全面，大家能明白就行。它们的关系简单描述如下图。

本文列举的所有3DS改造方法并非虚构，全部可行。笔者虽有详细的资料和原作者的演示视频，但本文的立意只为收集整理改造方法，以资笑谈，并非详细教程，所以没有列出具体的改造方式。如果有人想深入研究，自己动手验证某改造的可行性，欢迎与笔者联系。笔者的email地址：wryip@yeah.net。好了，下面进入正题！

3DS目前还没有破解，所以没有涉及到破解的硬件改造内容。根据前面的说明，目前只有各种有趣的MOD，按照目的分类如下：按键改造、手柄连接、周边改造、视频输出、另类用途。

本体按键改造

难度 ★★

改造原理 替换按键的方式，三个改造里面有两个不[illegible]

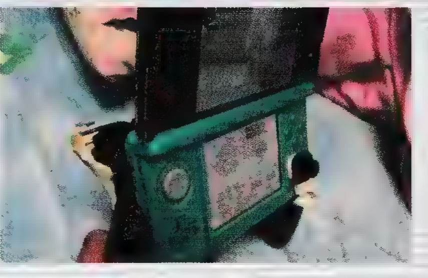
实用性 想法比较重要，自娱自乐最高

“安装”右摇杆

在任天堂推出官方扩展右摇杆之前，就有不少人幻想3DS能有右摇杆，玩游戏能更爽一些。其中一些动手能力强的大大，开始尝试在3DS上加装右摇杆。下面就是早期流传在网络上的3DS右摇杆加装照片。

如图，作者把一个PSP摇杆，用类似USB接口的方式连接到3DS。他巧妙的借助3DS主机握把当底座，把USB接口安装在上面，然后再把PSP摇杆插在上面类似USB接口的地方，最后把摇杆粘在3DS主机上。这样的好处是，可以在尽量不破坏3DS主机外壳的情况下，安装并使用摇杆。

不过笔者不能肯定这个改造方式的真伪，因为没有找到任何技术资料。从图示来看，不知道握把内部是否存在电路，存在什么样的电路；3DS背面电路的焊接方式也不得而知。也就是说，如何实现3DS的USB接口，然后通过USB接口使用PSP摇杆，这两点的真实性未知。而如果使用任天堂官方右摇杆的原理，用红外线端口实现PSP摇杆的使用。那么，仅从公布的照片上也看不到红外线设备。另外，这个最初发布于日本站点gehanavi.bulog.jp的改造帖已经删除，其他站点也几乎没有更多的说明。于是，笔者就没有继续考证此改造的真实性。不过由于这些图片出现较早，想法挺有意思，所以还是列出来，仅供欣赏。



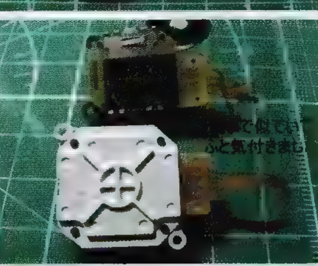
作者在3DS上做了一个USB口，然后做了一个PSP的USB接口摇杆。不过笔者没有找到详细资料。

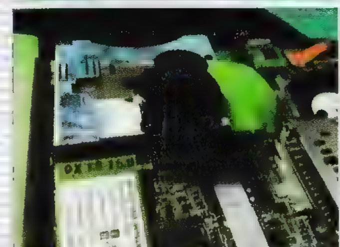
替换PSP摇杆

这个改造是把3DS摇杆更换为PSP摇杆，真实性没问题。不过为什么要换PSP摇杆呢？如果不是真索饭，估计是没人这么做的吧？毕竟3DS摇杆的手感比PSP的要好很多。其实这个更换PSP摇杆的改造只是一半过程，另一半是把3DS摇杆更换到PSP3000上。可见后者还是挺有意义的。不过在日本的改造者真的买不到3DS摇杆配件吗？我朝淘宝上几十块钱一个啊……

最后要说，其实作者并没有完成这个改造。他只是成功替换了摇杆，证明了可行性，并没有将摇杆安装好。在3DS上替换的PSP摇杆被放在了主机背面，操作起来神似PSV的背后触摸板……当然，也许他只是抱着研究的态度验证此改造的可行性，之后就换回去了。

未完成作品，只是替换了摇杆，但没有装好。





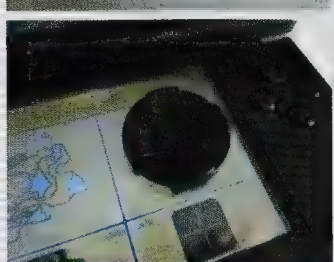
搞笑的“改造”

真正在3DS上使用PSP十字键的方法有木有！和前两个相比，这个改造的蛋疼指数最高，也最奇葩。如果这个算是“改造”的话……

其实，此法完全模仿iPhone或智能手机，在全触摸屏上贴十字键或摇杆，“实现”真实物理按键的操作手感。不过3DS毕竟不用虚拟按键，作者也是在猛汉3G发售后想到的，把PSP的增高十字键贴在下屏控制视角的虚拟十字键上，3DS就多了一个真十字键……

此改造的优点是简单，基本只有购买十字键这一个步骤，而且成本极低。感兴趣的可以尝试。缺点是支持的游戏太少，目前只有猛汉3G可以用。作者在尝试了其他游戏之后，表示情绪稳定。

本专题中最简单的改造方式，轻松实现物理按键。



用PS系手柄

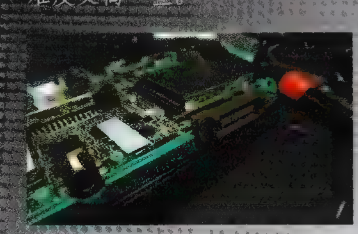
难度 ★★★

改造原理 焊接按键为主，有些改造了接口

实用性 有老手柄情怀的玩家可能喜欢

除了触摸屏，3DS有自己的实体按键，不过有人对3DS的按键和手感不满足，是不是能把其他手柄安装到3DS上？如果能用手柄玩3DS，岂不是别有风味。当然他们可能并不是对3DS的手感不爽，而是从改造得到另一番乐趣。经过研究，有人成功了，于是，3DS上出现了[illegible]种不同的“手柄”。

目前改造成功的案例，我收集到Hori PlayStation手柄和原装PS手柄连接3DS的方法。其他手柄的[illegible]也许和3DS的按键较难融合，也许没人研究，[illegible]发现。总之，目前这两种PS手柄[illegible]3DS上[illegible]使用。而我没有找到其他手柄的[illegible]看，基本以焊接焊点为主，难度[illegible]主机外壳上制作接口，对手柄[illegible]难度更高一些。



Hori PlayStation手柄

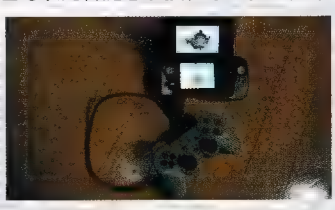
Hori双摇杆PS手柄，改造后可以相当完美的支持3DS。如前所说，改造各按键的焊点不是很复杂，不过右摇杆的处理比较麻烦，想要直接实现扩展右摇杆的功能是相当困难的。于是作者把手柄右摇杆改造成按键，也就是手柄右摇杆的四个方向分别代表不同的功能。在猛汉3G中，用右摇杆出招绝对有PS2和Wii版猛汉的感觉（注，右摇杆出招是将招式设定在右摇杆的四个方向上，推动摇杆出招）。另外，这个改造的另一难点是在3DS主机下面开口。

在3DS主板内部焊接，主机下方开口接出端口，将手柄直接插在上面。

PlayStation手柄

经典PS双摇杆手柄，和上面Hori的改造类似，不同点有两个，一是使用了扩展右摇杆，在其基础上改造。二是作者将右摇杆功能给实现了。方法是把右摇杆的四个方向映射到3DS的十字键上，在游戏中就是调整视角的功能。同时作者没有放弃PS手柄的十字键，同样是3DS十字键功能，调整视角。这样就绝对完美了。用右摇杆控制方向没有问题，想用C手也可以，还可以两者随意切换。最主要的是，PS手柄的成本很低。动手能力强的宅们伤不起。

借助扩展右摇杆进行改造，实现了连接PS手柄，但是似乎浪费了右摇杆。



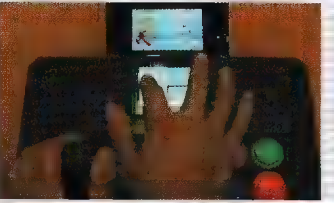
周边配件的改造

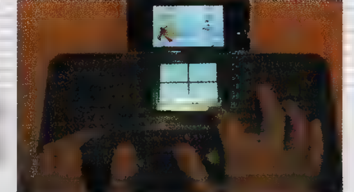
改造原理 [illegible]

实用性 [illegible]

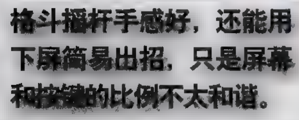
前面改造手柄的方式有些人觉得不过瘾，能在3DS上[illegible]
比如家用机的格斗摇杆和赛车用方向盘，把它们和3DS[illegible]

格斗摇杆





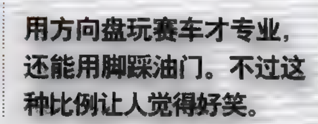
3DS发售初期的改造成果，专为《超级街头霸王4 3D版》制作的格斗摇杆。亮点是重新改造的摇杆外壳，将3DS插入摇杆后，摇杆面板上留出了3DS的下屏空隙，能够将下屏露出来。玩的时候，除了用摇杆搓招，还能点击下屏的大招快捷键。不过很多人认为这个改造不科学，因为使用摇杆后，玩家的眼睛距离3DS的屏幕很远，3DS屏幕又小，手感好了，但牺牲了画面。



格斗摇杆手感好，还能用下屏简易出招，只是屏幕和按键的比例不太和谐。

方向盘

能接摇杆，就能接方向盘……3DS上的赛车游戏不少，最典型的是马车。不同于本刊前面评测的Hori方向盘手把，日本DIY达人连到3DS的方向盘是真家伙。不过跟左边的摇杆一样，体积巨大的方向盘导致玩家坐的距离比较远，视线距离3DS屏幕也就很远，远距离观看小屏幕比较不爽。另外，方向盘比较有技术含量的地方是踏板，作者实现了踏板的功能，也就是加油。



用方向盘玩赛车才专业，还能用脚踩油门。不过这种比例让人觉得好笑。

扩展右摇杆改造

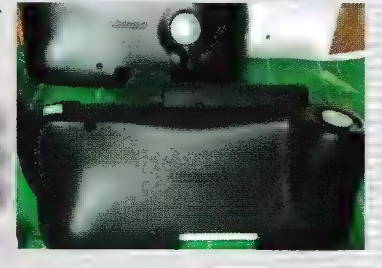
改造原理 [illegible]

实用性 [illegible]

前两个是改造按键位置，将扩展右摇杆里面的[illegible]
造，虽然看起来简单，但是需要一定的经验和[illegible]

扩展右摇杆改造1

改造目的是“移动”右摇杆到左上角，所以外壳需要“重制”。作者使用漆、丙烯、氨甲酸酯等材料，手工打磨外壳，移动摇杆位置，修补缝隙。最后在将里面的电路和按键用长线进行重新焊接，以便连接距离变长的摇杆和L键。作者这么改是为什么呢？将右摇杆移动到左手最上面，还不是为了使用C手嘛。因为右摇杆占得位置比较大，所以ZL键也需要移动位置。这里比较麻烦，作者把ZL移动到左后部，但是扩展右摇杆上的ZL比较大，实现起来难度太大，所以他就找了一个PS2手柄的L1键替换原本的ZL键。看起来就很麻烦，实际操作很讲究手艺的改造。只是不知道这么一改，实际手感如何……



注意，右图中有两个右摇杆，前面的把摇杆改到L键位置，后面那个挪到后背（未完成）。

扩展右摇杆改造2

这个跟左边的原理相同，但是科学多了。移动到上面的不是右摇杆，而是十字键。这才是真正的C手有木有！作者不仅将扩展右摇杆上的摇杆去掉，还将R键去掉了（本来就没什么用），把这个键的塑料材料移动到左后部，连接到ZL键上面。其实和上面的改造类似，就是用一个小体积的按键——也就是不用的R键塑料，代替扩展右摇杆本身类似扳机的大个ZL键。经过对扩展右摇杆外壳的一番打磨和加工，改造后的造型非常怪异：没有了右摇杆，3DS本体摇杆上方的L键位置多了一个十字键。实现了绝对C手！亏他想的出来……我一直在想，如果亲眼见到这个奇葩改造的实体会不会被吓到。

“真C手饭”的杰作！把十字键挪到了C手的位置，将扩展右摇杆的摇杆去掉……

扩展右摇杆轻量化

首先看一下右表格。3DS本身不算重，但是加上右摇杆之后就杯具了，成绩直逼Wii U平板手柄。前面介绍了几个右摇杆的改造，其实最有趣的是这个重量减轻改造。日本人称之为“轻量化”。改造完成后，右摇杆的重量由143g降到93g，足足减轻了50g。也就是说，3DS+扩展右摇杆重量是378g，轻量化后降为328g，已经比3DSLL轻了。改造方法也很好理解，就是在扩展右摇杆的塑料外壳上不停的打洞。作者用的是3.5mm的电钻，打了100多个洞，然后把外壳里面固定螺丝的突起，还有一些多余的塑料突起全部打去；还把右摇杆背面开了天窗，去掉大块的塑料壳。最后一个步骤比较麻烦，需要改动电路，就是将7号电池替换为很小的纽扣电池。这样也能降低重量，因为纽扣电池只有3g。全部搞定后，扩展右摇杆变得“伤痕累累”，但效果超明显。其实这个改造非常类似自行车轻量化，在车架上打洞的方法。所以需要熟悉力学、结构学之类的原理，或者按照教程来做，否则改造后很容易折断。

小编个人很喜欢这个想法，可以去吓唬密集症恐惧症患者。没有去尝试的原因只有一个：没有电钻。

掌机和手柄重量表

重量	名称	重量	名称	重量	名称
95g*	PSmove左手柄	214g	DSi	275g	DS
132g	Wii经典手柄	215g*	Wii遥控器+Motionplus+硅胶套	279g	PS Vita 3G/Wi-Fi版
138g	PS3六轴手柄	215g	PSP2000/3000-大容量电池+UMD+记忆棒	280g	PSP1000
145g	PSmove右手柄	218g	DSL	300g	360无线手柄+充电线电池包套装
156g	Wii经典手柄Pro	225g	360有线手柄	305g*	Wii遥控器+左手柄+motionplus+硅胶套
158g	PSPgo	235g	3DS	310g	Wii方向盘+遥控器
178g	新型DUAL SHOCK3	260g	PS Vita Wi-Fi版	314g	DSiLL
182g*	Wii遥控器+硅胶套	265g*	360无线手柄（带电池）	336g	3DSLL
189g	PSP2000/3000	272g*	Wii遥控器+左手柄+硅胶套	378g*	3DS+扩张右摇杆
192g	DUAL SHOCK3	275g	360无线手柄+电池包	500g	WiiU平板手柄

*带电池

至今为止最有趣、最期待的改造！

3DS视频输出

难度 ★★★★★

改造原理 用非正常手段截取3DS视频音频信号

实用性 做杂志的王道工具，小编望眼欲穿

掌机的视频输出是指将掌机的画面和声音输出到电视或显示器等设备上。有些人觉得蛋疼，“掌机画面小，分辨率低，输出到电视上看锯齿么？”其实这个功能是很有用的。画面质量是否下降咱们暂且不讨论，能够录视频/音频、截图，这几个功能就已经足够兴奋了。

关于此功能的前例，大家比较熟悉的肯定是PSP，从2000型号开始PSP主机就自带视频输出接口；有人还研究出使用USB线实现视频输出的方法。前几年PSP的鼎盛时期，有各种山寨厂商推出了所谓的视频输出放电器，号称可以把PSP的画面拉伸到480P，720P，甚至更高的分辨率，可见PSP的热门程度。

NDS不能视频输出，3DS同样不能。不过在NDS时代就有人研究视频输出方法。首先要制造实现视频输出功能的相关芯片，然后将NDS拆开，将芯片焊接到NDS主板，将连接的视频线（音频线）连接到电脑上，用软件接受画面信号实现视频输出。方法虽然麻烦，但总有人感兴趣。当时有些作者开发了套件小规模销售。套件包括实现视频输出功能的芯片和各种焊接原件。买到套件只是第一步，还要自己进行焊接，操作也挺麻烦的。为了让顾客直接使用，作者制作了改造好的主机套件销售。价格自然是不菲了，一个不包括主机的套件就能卖到1台游戏机的钱，而改造好的完整版通常卖到两台主机的价格。3DS也是这种情况，研究这项技术的还是原来那几波人。不过目前来看，3DS的视频输出技术还不成熟，为什么不成熟后面再说。正在研究此领域的作者能找到两个，一个是叫做katsuki的日本人，另一个是美国人loopy（大概是美国人……），小编来简单说一下经过。

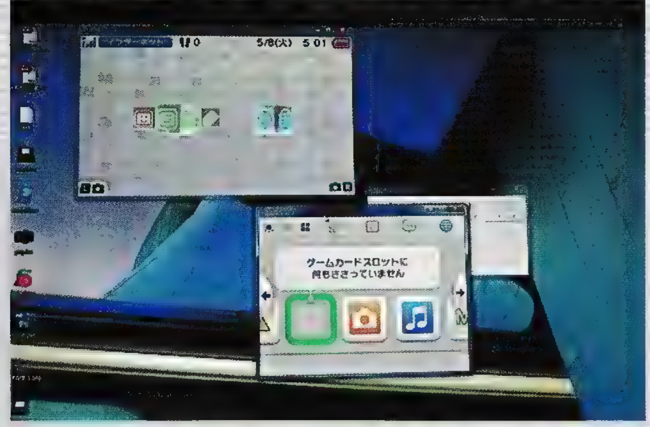
最初日本人katsuki搞定了3DS的下屏，还放出了安装改造的技术资料。根据他的方法，只需购买几块百钱的零件，就可以自己焊接，并实现3DS下屏画面在PC上输出。不过，大家都知道，只能显示下屏是没什么用的，极少游戏使用下屏当主屏幕（作者用NLP演示成果，其实也就这一个吧）。这段时间loopy也有了进展，他将上屏搞定。为了展示自己的进展，他在网上发过一些照片，貌似其中拍到了关键零件的型号和焊接情况。在这之后katsuki也成功将上屏输出，拍照并开始制作套件进行销售。他的销售方法是预订，第一批数量大概在10个左右。几个月之后再订第二批。价格如前所说，跟NDS的情况类似，每个安装好视频输出套件的全新3DS卖到主机原价的两倍以上。

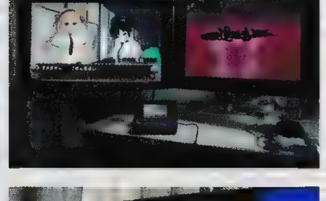
在某个技术论坛里，loopy看到katsuki的照片和视频之后，他发帖说后者可能“参考”了自己的设计，可能使用了同样的零件和方法，但目前还不能肯定情况是否属实。其实即便借鉴了他的方法也没什么，这种灰色产品本身就不受版权保护，大家互相借鉴很正常。如果不想让别人知道，就要自己保护好技术。对于我们这些外人来说，谁借鉴谁、谁抄袭谁是无法判断的。等以后技术成熟，我们能用到好用、质量靠谱的设备就行了。小编我会继续关注这类设备，如果有情报会在后面刊物中（如果有的话）报道，或者关注我们的新浪微博（weibo.com/npgm）。

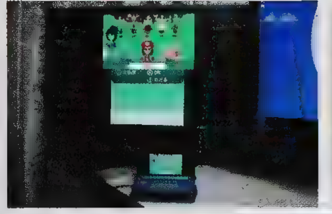
视频输出效果：由于是采用本体硬件输出视频的方式，画面效果几乎就是开发机的水平（是否完全一致笔者不能肯定）。还是看图吧，效果妥妥的，以后咱搞一套用来截图做杂志绝对爽出翔。

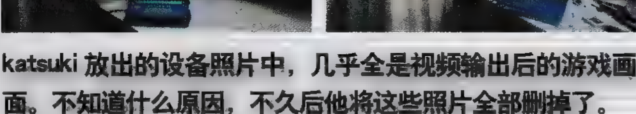
日本人katsuki

katsuki开发的3DS视频输出套件，需要拆开3DS主机进行焊接。使用双HDMI线进行视频输出，用PC和对应的软件进行视频接收。目前距离完美还有一段距离，最大的问题是输出的画面拖慢严重。用来截图问题不大，正常游戏还需要等待软硬件的完善。





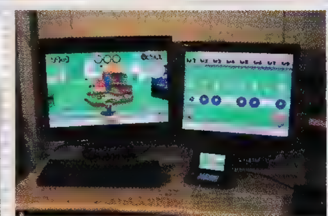




katsuki 放出的设备照片中，几乎全是视频输出后的游戏画面。不知道什么原因，不久后他将这些照片全部删掉了。

美国人loopy

美国人loopy很早就开始研究3DS视频输出，大概从2011年5月开始，也就是3DS刚发售不久。他对研究成果比较低调，或者说追求完美，这段时间只是放出一些照片，并没有进行公开的生产销售。据他表示，目前设计还需完善，同样是拖慢问题严重。



loopy 的照片则是以芯片和制造用设备为主，他甚至在网上放出了驱动程序、固件和相关软件的下载。

3DS邪道改造！

改造原理 必须有实现特殊目的的想法

实用性 建议不要尝试第二种，后果自负

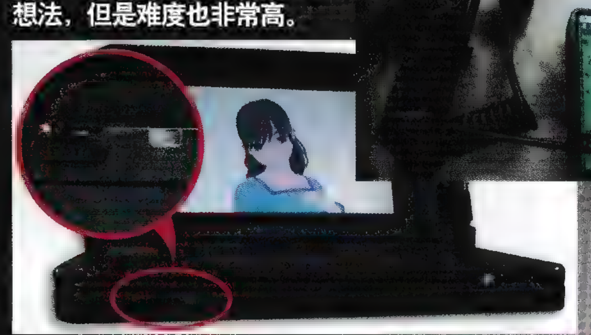
难度 ★★★★★

跟最后这两个比，前面那些都是渣渣。

我们先来看第一种邪道改造：NLP蓝牙改造。玩NLP要对着麦克风说话，如果在大庭广众之下，这样就有点不好了。再者，跟女朋友说话应该比较私密，对着3DS说话容易吸引周围人的注意。有什么办法解决这个问题呢？日本高手想到给3DS改造蓝牙接收器，还在3DS下方制造了硬件开关，然后用无线蓝牙麦克风和女朋友说话就方便多了。没人知道你在干什么。

第二种来自某日本游戏杂志上的教程，将3DS和改造好的自动感应器连接在一起，只要有人经过感应器，3DS就会自动拍照。然后，把这套设备放在门口的地垫下面，在垫子上开两个口，露出3DS的摄像头，改造大功告成！当穿裙子的mm进门时，只要迈过3DS和感应器，你懂的……（关键词：偷拍，3D照片）

给 3DS 制造蓝牙装置相当有想法，但是难度也非常高。



其实这个方法只是理论上可行。垫子这么鼓，很容易被识破。而且不小心踩一脚就完了。

新闻动态
硬件评测
软件部分
专题策划
攻略研究
读编交流

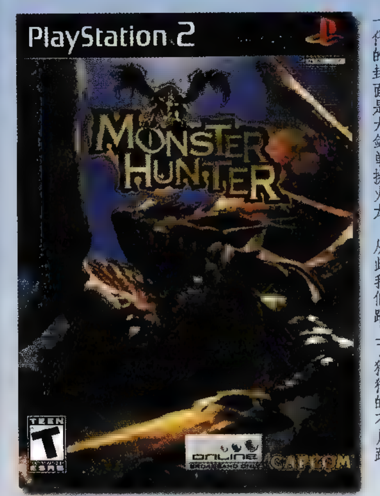
狩猎！解禁！

——漫谈怪物猎人系列和相关现象

其实早在PS2时代，国内就有一小撮怪物猎人系列爱好者，不过那时的怪物猎人游戏上手难度过高，加上硬件的限制造成的联机困难，很大程度上阻碍了这款多人神作的普及。从PSP开始，怪物猎人P系列在国内的人气爆表，原因你懂的。很多同学不小心接触到这个游戏，一上手就欲罢不能，然后忽悠并带动身边的同学一起投身到狩猎的队伍中。后来怪物猎人系列转战任天堂主机，同时期还衍生出网游版、智能手机版等作品。本文就来聊聊我们最爱的“猛汉”，和衍生的一些有趣现象。

怪物猎人

发售日：2004.3.11
机种：PS2
销量：29 万



一代的封面是大剑单挑火龙，从此我们踏上了狩猎的不归路。

2004年3月11日发售的《怪物猎人》是系列的首个作品。由于本系列在国内的大热基本是从PSP上开始的，对于现在的大多数猎人来说，可能会对初代比较陌生。由于CAPCOM的金字招牌以及游戏本身新鲜的理念，这第一步依然坚实，29万的销量虽难以挤身一流大作的行列，但在游戏市场已开始出现萎缩的PS2中期，也已经是一个相当出色的成绩了。

本作的最大特征最初并不是无升级的游戏模式，而是独具特色的操作方式——用右摇杆攻击。虽然PS时代的《捉猴》就已经有这样的操作出现，作为一款各项平衡相对严谨的ACT游戏，这却是一个崭新的尝试。不过这一设定让很多习惯传统操作的老玩家叫苦不迭，相反被很多拥有挑战精神的玩家接受，即便后来PSP版的成功让CAPCOM在这种特色上做出很大程度的让步，但是我想这种崭新的尝试始终是为了给玩家更多的乐趣而努力。

本作的另一特色是武器之间绝不仅仅是攻击范围和频率的变化，而是切实地改变了整个游戏方式。举个简单的例子，笔者在接触《怪物猎人》的前50小时，只会使用片手剑和大剑这两种武器，甚至得出了“锤子和长枪纯粹是垃圾”的结论，但是当我抛弃前两种武器，把锤子和长枪当作一个新的系统来尝试，却惊奇地发现这两种武器有属于自己的节奏和打法，完全可以独当一面，甚至比片手和大剑强大得多。再继续玩下去发现，在平衡性上固然有其不够成熟的地方，但是轻盈迅速的片手剑、沉稳扎实的大剑、爆发力惊人的锤、拥有崭新玩法的弩炮，以及在当时是神一般存在的骑枪，每种武器都有自己特殊的魅力，每一把使用好后都可以完成这个游戏。

同时《怪物猎人》的怪物特性也相当鲜明，如果仔细想一下，本作中怪物们的攻击方式其实并不丰富，和其他动辄满天火球激光的动作游戏相比，本作中的怪物动作异常单调朴素。正是简单实在的攻击方式，给玩家的压迫感却是异常强烈。相信多数玩家在第一次被雄火龙一记龙车撞掉半条血的时候都会惊出一身冷汗。从觉得某种攻击是不可能回避的，到偶然一次糊里糊涂成功躲闪，再到掌握这种攻击方式的空隙，最后能作到应对自如。在“尝试——错误”这个经典的心理学反射状态下，玩家充分获得成长的乐趣，人和机械化的程序产生了一种互动，也赋予游戏中的怪物一种真实的感觉。

在对地图的探索和怪物的生态环节上，本作为以后的作品打下了坚实的基础。即使抛开最核心的狩猎环节，包括初期如何挖矿赚钱把自己武装起来，对地形的摸索熟悉，在这些相对边角的地方，本作也是从一开始就下足了工夫。最能说明问题的莫过于烤肉成功时的那句“上手に焼けました”，不光是在国内玩家中极具人气，就是在日本本土也有很多玩家到游戏店买《怪物猎人》时点名要“那个烤肉的游戏”。

正因如此，本作才能给玩家一个近乎无限广阔的世界。当感觉自己对这个游戏已经无所不知的时候，只要换一个角度，就会发现呈现在眼前的是另一个全新的游戏。这恐怕就是怪物猎人系列在游戏性上最强大的地方吧。

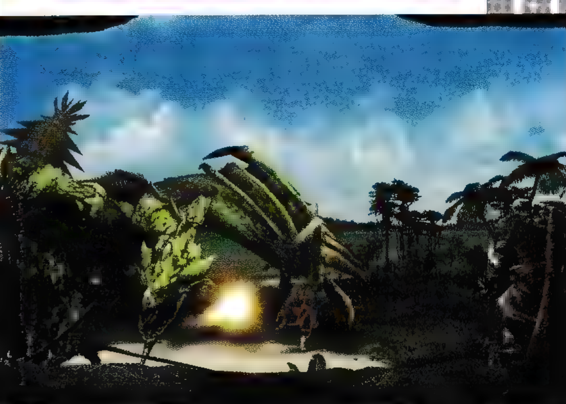
本作的不足也非常明显。首先，在某种程度上本作强调了在线游戏的特点，所以单机内容极其有限，强力的武器防具都要到线上完成上位任务才能得到。而老山龙和黑龙这两大神秘的古龙，也只有联网才能体验到。对于现在的玩家来说，它们可能只是两个打起来既耗时间又无聊的沙袋，但是当时的玩家对它们的期待恐怕只能用望眼欲穿来形容。对于当时国内的玩家来说，让PS2连上互联网那简直等于建立巴比伦高塔，所以严格来看《怪物猎人》一代在武器和防具的选择上，可以说是没有什么自由度可言的。

虽然防具上使用了布娃娃系统，但在一代中，只有穿齐一整套套装才会有相应的技能出现，而技能数量和起的作用也是相当有限的。这就更限制了玩家的选择，玩家基本只能使用固定好的武器和防具去狩猎。可以说，就算在整个系列中，本作也是最强调玩家自身成长的一作。

抛开越来越完善的续作，以现在的眼光来看，初代的《怪物猎人》依然不失为一款颇有嚼头的作品。无论是国内外，一大批死忠的追随也是从这里开始的。

金手指

由于网络的限制，很多玩家对那些只能看到模样的武器和防具，以及网络模式特有的怪物垂涎三尺，能解决这个束缚的是那个对很多玩家都太过敏感的字眼。在强大的编码破解高手的手中，仅仅依靠修改游戏内存，就在单机上实现了网络版内容！虽然那一百多行的修改码足以让人输到手抽筋——那时用USB线直接传输修改码的手段还不普及——但还是有相当一部分玩家用自己的毅力克服了这道近乎无法逾越的障碍。显然单人去打网络任务失去了平衡性，并且相当乏味和疲倦，但是相信所有经历过的玩家都不会忘记在“英雄之证”的曲调中迎来老山龙的那份感动。这也印证了一点——游戏修改是把双刃剑，只看我们如何使用。



怪物猎人 G

发售日：2005.1.20 /2009.4.23
机种：PS2/Wii
销量：30 万

G系列相当于怪物猎人正统数字编号系列的资料片，1代的G改进和增加的内容并不是很多。

本作于2005年1月20日发售，以34分的FAMI通评价进入金殿堂。作为一个资料片性质的作品，本作更多的是在一些辅助系统和平衡性上进行调整，对游戏的核心内容并没有太大手笔的改动。销量和前作差不多，30万左右，可以理解为玩了前作的人基本都购入了本作。从此开始，《怪物猎人》系列支持者的集团已经形成。相对也可以看出，本作的各种革新并没有吸引更多的玩家进入。

首先G的改进是加入了新的武器——双刀，不过单机版依然有让人万分无奈的设定，单机可造的双刀掰着一只手的手指头就能数出来，而且几乎都是后期才能制作出来。限于双刀本身的特性，单人使用的时候很难发挥最强大的一面，所以对于国内的多数玩家来说，很难对这一改变有什么切身的体会。而其他新武器和新防具，几乎也都是要在连机模式下才能取得的。

如果说本作最大的改变和对系列产生最深远影响的地方，当数装备技能系统的修改。本作一改之前穿齐特定的套装才有技能的设定，引入了技能点数的概念，每件防具都带有一定的技能点，不同部分的组合只要达到特定的点数就能发动技能；而负面技能的触发原理也相同。因此如何将装备进行有效的组合，尽量多地发动正面技能、抵消负面技能，就成了玩家选择装备时首先考虑的问题。同时G的技能种类也丰富起来，与前作多数技能偏向防御面不同，这次加入的技能更多的是在强化玩家自身的攻击能力，因此还引出了技能选择上的另一个经典问题——究竟是选择更多的防御性技能来减少怪物对自己行动的影响，还是选择进攻型技能来保证自己的DPS。就这样，G基本奠定了现在怪物猎人系列的技能框架。

新加入的训练所则是要求玩家使用限定好的武器和装备来打游戏中出现的各种怪物。把一些装备的获得与训练所的完成度挂钩，其用意明显是让玩家全面发展，只精一种武器是不行的，掌握更多的武器才能体会到这款游戏更多的乐趣。

但本作的不足依然很明显。首先，本作并没有新怪物的加入，也没有任何新的攻击方式，甚至连角色模型都没有任何变化，仅仅是把怪物的颜色改一下作为亚种登场。只有一部分亚种的伤害吸收有所改变，这实在让人不得不联想到早期RPG游戏中换个颜色改个名字增加点能力就又出来晃一圈的杂兵以及小BOSS们。从这点来说，老玩家们多少有些失望。同时在装备以及素材和任务完成率的继承上，本作也明显有着恶性增加玩家时间的嫌疑。总体来说，《怪物猎人G》在“硬”内容上并没有什么太大的进化，而把延长游戏时间的主要手段都集中在“软”方面上，对玩家多少显得有点诚意不足。最后，本作大幅增加了低级武器防具和高级武器防具之间的能力差，让玩家把大部分注意力集中到装备的强化上。

因此《怪物猎人》系列最强调玩家个人成长的方面，在本作中的体现相对是最少的。

刻录盘事件

2005年1月底，几乎所有玩过一代的玩家都急切地期待着G的发售。但是所有第一时间购入G的玩家，兴致勃勃地再次开始自己的猎人之旅时，却发现进入2星偷龙蛋任务之后等待自己的便是那无限期的Now loading……这是因为国内到的第一批D版盘全都存在一个致命的错误——只要有雄火龙出现的任务，100%死机。于是无数玩家抱着那一丝希望去寻找别的版本的光盘，结果是无一例外地失败。唯一的希望之光便是当时还不算普及的DVD刻录盘，询问哪里有刻录版光盘卖，便成了当时很多猎人论坛上的一道风景线。而怪物猎人系列和刻录盘之间剪不断理还乱的关系，也是从这里悄悄开始的。

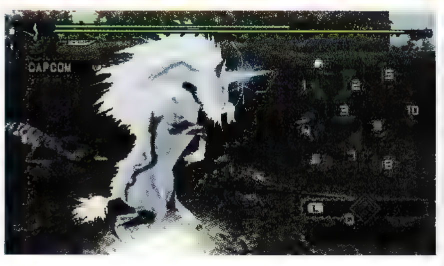
怪物猎人携带版

发售日：2005.12.1
机种：PSP
销量：100 万

携带版带领怪物猎人系列走向辉煌，PSP版首作销量即破百万。游戏内容方面，怪物猎人适合掌机版的风格也正式形成。

《怪物猎人携带版》于2005年12月1日发售，象征着本系列的辉煌正式开始。100万的销量彻底打破了PSP上无畅销作品的尴尬局面，也创造了PSP游戏软件的销量记录。本作最初的最大话题同样是在操作上，原本极具特色的摇杆攻击模式在PSP上是无法实现的。于是在《怪物猎人携带版》发售之前，老玩家都对本作的操作产生怀疑——失去特色操作的P真的还能体现出怪物猎人的魅力吗？最后的结果可以说是喜忧掺半吧。喜的是操作始终无法掩盖游戏内容的优秀，即使回归了传统的操作方式，《怪物猎人携带版》带给玩家的乐趣依然是无穷大的；忧的则是PS2版如此富有创意的操作，在某种程度上成了一道阻碍玩家进入的高门坎，独具匠心的操作无法得到多数玩家认同始终让人有一些失落。

同样让人们产生疑问的还有PSP的机能。只不过是一台掌机的PSP，真的能够再现在当时看来已经几乎发挥PS2全部机能的《怪物猎人》吗？结果依然让人欣慰。不可否认，P在画面上有一定程度的缩水，运动物体多时不可避免地有拖慢现象，但呈现在玩家面前的依然是一个完整



的怪物猎人世界，包括装备上的一些细节都得以再现，不得不佩服CAPCOM程序人员对PSP主机性能的挖掘。当然也不得不佩服SONY的技术实力。

游戏内容上，P基本可以算是G的完全移植版。除了添加少量武器防具，还增添了农场这一方便玩家的设定。将采集工作从狩猎中分离了出来，使得玩家可以专心和怪物进行战斗，不会因为缺少采集类型的素材造成制作不出武器和防具的情况。还要提一句，系列最为美型的防具套装（大吼：只限女猎人版！！！）——麒麟装正是诞生在这里。自从出现那一天起，无论是游戏里，还是游戏外，麒麟装绝对是出镜率最高的套装。

为了对应掌机的特性以及面向玩家群，P在游戏平衡性上做了大刀阔斧的改革，无论是怪物的攻击力，还是血量都做了大幅度调整。稀有素材的掉落率也有相当幅度的提升，同时取消了线上线下版的区别，单人就可以参加所有任务。这一点虽然让很多从PS2时代走过来的老玩家觉得有些不过瘾，即使如此本作依然是一个相当难上手的游戏，这也从另一个侧面说明本系列核心向的特性。

本作还隐藏着另一个秘密——可以和当时还没有发售的PS2版的《怪物猎人2》用数据线进行联动，之后行商婆婆那里就有光虫和生肉——这些极其有用的消耗品直接贩卖。省去了玩家大量准备时间。同时还可以开启隐藏的新怪物——黑狼鸟，这只被玩家戏称为雌火龙和大怪鸟私生子的新怪物。造型和攻击方式上，黑狼鸟只是一个杂合体，但作为新的怪物算是给了玩家一个惊喜。

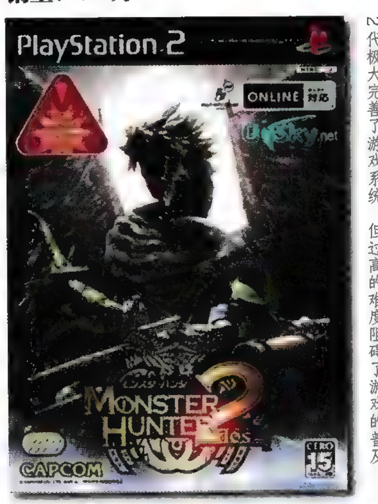
总体来说，转战PSP的《怪物猎人携带版》是献给玩家们的一份大礼，也是CAPCOM送给自己的一份礼物，同时是怪物系列的一个全新起点。如果没有本作，怪物猎人系列或许还是一个被小群体玩家推崇的硬派核心大作。《怪物猎人携带版》的出现也许可以说是CAPCOM对市场的妥协，但是我们不能否认，正是这种妥协才让这个系列变得更加精彩。

关于PSP

《怪物猎人携带版》是大多数国内玩家开始熟悉这个系列的作品。由于各种原因，《怪物猎人携带版》发售之前，PSP在国内的普及量已经达到一定的高度，不过当时大多数人把PSP当作MP3、MP4、电子书或者模拟器。本作的出现一举扭转了这个局面。并且，即使是PS2上的老玩家，在国内依然很难体验和同伴一起狩猎的感觉，因此PSP版的出现一下子就点燃了大家的热情。一传十，十传百的蝴蝶效应在PSP一族中迅速蔓延。如果算上国内玩过本作的人数，本作的销量恐怕不只是翻一番那么简单吧……

怪物猎人 2（dos）

发售日：2006.2.16
机种：PS2
销量：58 万



2代极大完善了游戏系统，但过高的难度阻碍了游戏的普及。

PS2的二代于2006年2月16发售，以37分进入Fami通白金殿堂。当时有个传说，本来预定同日发售的《梦幻之星宇宙》就是为了避其锋芒，才把发售日向后推迟了数月。可见本作当时的风头之盛。

从各方面来讲，本作的确也是各方面进化最多的一作。要注意的是，本作的“2”读作DOS，是西班牙语里的2，来源则是第一作里速龙王名字前面的DOS，为了取一个统一的名称，制作人灵光一闪就有了这样的设定。

在游戏的世界观上，本作进行了一个全新的尝试：游戏过程中不光是单纯地接任务完成任务，单人模式的展开融入了更多故事性。游戏一开始，玩家作为一名新手猎人来到一个坐落在海边的小镇，以风翔龙这一危机的逐步靠近为主线，玩家会一边接受村人的委托，一边强化村子里的各项设施，从而能买到更多的素材，打造出更强大的武器防具，向着广阔的世界一步步地迈出探险的脚步。

本作引入了季节和昼夜的变化。随着这些变化，在不同的地图上出现的怪物和能够采集的素材都会发生变化。客观来说，这个系统的本意是让怪物猎人世界的生态更加完整，更具真实感，不过对于玩家本身来说，这些要素多数情况下却只是一种磨时间的鸡肋设定。如果说昼夜的变化还会对视野以及地图上的地形产生一些影响的话，季节的更迭并不会对游戏有什么实质性的影响，可是希望从某个怪物身上得到某些素材时，或许会因为时间的问题根本狩猎不到这个怪物。

游戏系统上，本作在原来7类武器的基础上一下子加入太刀、铳枪、狩猎笛和弓这4大类武器，使得可以使用的武器增加到11种。虽然在武器平衡性上的调整又引发了更多的问题，但是面对如此多的选择，玩家当然有一种满足感和喜悦感。特别是新增的太刀，因其容易上手的特性以及华丽的攻击方式，立刻获得了一大批玩家的青睐。

在技能系统上，本作除了继承G中的技能点之外，还加入了装饰品与镶嵌槽。每件防具上除了本身的技能点数之外还会有最多3个镶嵌槽，同时武器上也会有镶嵌槽，可以镶嵌提升不同技能点数的装饰品。这样就使技能的组合更加灵活多变，对武器的选择也有了另一层限制。

怪物方面，本作一口气加入了牙兽种、甲壳种和古龙三大类怪物。无论哪一种都和之前的怪物有着完全不同的行动模式和攻击套路。即使是对这个系列了如指掌的老玩家，在面对这些新怪物时依然要经过一番苦战才可能慢慢适应。同时依靠和PSP上的MHP联动功能，同样也能和黑狼鸟对决。

在单机和网络模式的比重上，本作依然继承了系列一贯的传统，除浮岳龙和黑龙系之外，其他的怪物在单机模式都是可以进行狩猎的，同时包括一角龙和炎妃龙这样单机的特有怪物。但是高级的武器防具还是要在联网模式的上位任务才能获得。

在平衡性上的调整，本作和P正相反。本作走上了另一个极端。地图上有多处单向通道，怪物

的强度大幅加强，部位破坏的要求近乎苛刻，稀有素材的掉落率更是让人抓狂。加上被强化到让人难以置信的小型怪物，本作对于想要接触这一系列的普通玩家来说，绝对是一个噩梦。笔者曾听说，无数玩家在接下第一个任务后，就被刚出门碰到的那只小螃蟹彻底磨灭了继续玩这个游戏的信心。更要命的是，本作中很多地图的小型怪物是清不干净的，而且后期的任务中会有各种恐怖的混编军团出现，就算对这个系列极其熟悉的老手，在同时面对小螃蟹、野猪加上大雷光虫的围攻，也绝对会有想摔手柄的冲动。

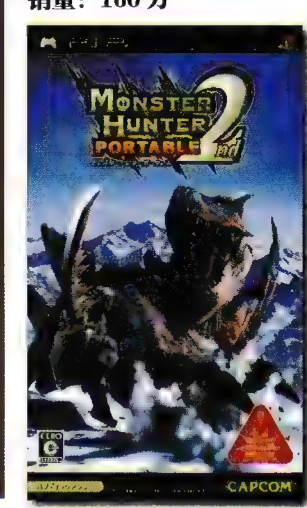
本作的游戏性相当出色，但因其难度之高、内容之繁琐，实在是让大量普通玩家望而却步。因此，58万的销量虽然比前作几乎翻了一番，但距离百万销量的超一线大作依然还有一段不小的距离。

PS2 的汉化版

作为一款动作游戏，和文字量较大的 RPG 比起来，这一系列的汉化需求并不算太高。不过由于玩家们的喜爱，这一系列反而作为较早出现成熟汉化版的作品，也算是国内民间汉化游戏的一个新路标。其实 PS2 版怪物猎人的破解在 2005 年 11 月时就已经有相当的进展了，由于距离 MH2 的发售日已经很近，因此 MHG 的汉化版并没有出现。由国内汉化界骂声和称赞声同样高的 Oz01 主导的 MH2 汉化工作在游戏发售大概两个月后，便在 A9VG 论坛上展开了。经过几个月时间，多名充满热情的玩家的奋战，最终 MH2 的民间汉化版以汉化补丁的形式推出。同时在其他人员的支持推动下，将网络版内容整合到单机版中的各种补丁也一个接一个地出现。同时由于各种客观原因，打好补丁的 ISO 并无法直接在网络上广泛流传，市面上也鲜有贩卖。个人刻录版光盘又一次成为广大猎人眼中的希望之光。可以说，本作的汉化版是怪物猎人系列在国内大红大紫的另一个前奏。

怪物猎人携带版 2nd

发售日：2007.2.22
机种：PSP
销量：160 万



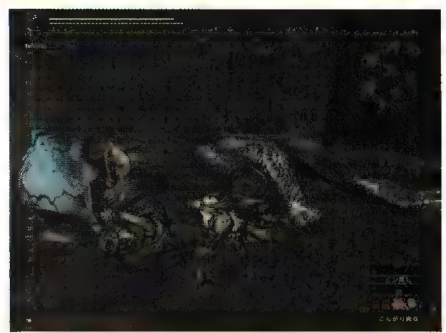
封面上的太刀、雪山、轰龙似乎预示着怪物猎人系列的"未来"，很多现在"一把太刀走天下"的玩家就是从 P2 开始的。

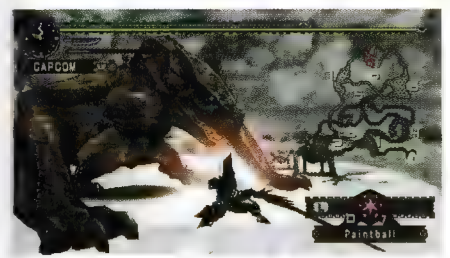
或许对日本本土玩家来说，在07年2月22日发售的《怪物猎人携带版2nd》最多也只不过是一款PSP上让人期待已久的大作。但是对国内玩家来讲，提前近一周时间偷跑的本作，又多了另一层意义——在"春节"这个中国传统节日降临之际，本作无异是一笔最让玩家高兴的压岁钱。2007年春节前后，全国各地避风塘里由PSP充电器和接线板组成的"盘丝洞"，可算是本作爆热的一个最有力的佐证。

继承P系列的传统，本作在《怪物猎人2》的基础上进行了一定程度的调整。除了依然保持单人可以完成所有任务的特性，取消了季节和昼夜的变化，以及村庄的成长系统；删除了浮岳龙，但加入了轰龙和霸龙两个新的怪物。同时把《怪物猎人2》中所有限制玩家的条件几乎全部取消，玩家可以把全部的精力投入到与怪物的战斗中，加上很多细节更加人性化，一改之前《怪物猎人2》硬派核心的风格，又一次让怪物猎人成了谁都可以上手的大众向游戏。包括笔者身边的众多朋友，很多之前根本不接触怪物猎人系列的玩家，都因为本作的发售而彻底跌入了这个狩猎与被狩猎的深渊。

《怪物猎人携带版2nd》的平衡性也在《怪物猎人2》的基础上进行了很大程度的完善。之前被视为半成品的铳枪、狩猎笛和弓箭，都得到了不同程度的强化。如果说《怪物猎人2》只是把选择的机会给了玩家，那么本作则是切实地给了玩家选择的动力。由于本作中太刀的进一步强化，在《怪物猎人2》上引发的太刀热在本作中发展至顶峰，一把太刀闯天下的玩家占了相当的数量。

同时，国内玩家的热情也完全地体现在汉化上。多个汉化组同时出击，在游戏发售后不到半年时间内就推出了多个汉化版，这在PSP国内民间汉化起步不久的当时已经是一个相当惊人的速度了。





虽然对于多数老玩家来说，可能日文版让人感觉更加亲切，但是本作之所以在国内能够普及到这种程度，汉化版的功劳绝对是不能被忽略的。

截止到现在，《怪物猎人携带版2nd》的销量已经达到160万，也是PSP上首个销量突破100万的日本游戏（虽然《怪物猎人P》发售在前，但是突破100万销量是本作在先）。至此，怪物猎人以无可动摇的人气成为CAPCOM的又一块金字招牌。

战队和视频

随着本作在国内热度的不断升高，一个个同好性质的“战队”如雨后春笋般在全国各地相继出现。除了约定闲暇时间一同游戏之外，还有对打法的研究交流．在这样的一个个小团体里，有些人因为偶然的相遇产生出深厚的基情，甚至擦出了爱情的火花。另一方面由于PSP录像插件的出现，以及国内在线视频网站的兴起，游戏之外的另一种创作活动也随之升温，同时成为战队展现自己风采的舞台。示范打法的技术视频，抓拍瞬间的搞笑图片，体现游戏过程的音乐MV，其中的艺术性和技术性我们不去做无谓的评价，但是作为怪物猎人的另一个延伸，她带给玩家的乐趣和对这一系列推广作用是毋庸质疑的。

怪物猎人边境

发售日：2007.6.21/2010.6.24
机种：PC/XBOX360
销量：-

网络版怪物猎人的思路更加开放，游戏中有不少奇葩设计。

简称为MHF，2007年2月1日起内测，6月21日公测，7月5日正式开始在PC平台上进行运营的网络游戏。以《怪物猎人2》为基础，在系统上做了调整。由于本身网游的特性，游戏内容是在不断改变的，平均每季度进行一次较大规模的更新。之后又推出了家用机Xbox360平台的版本。

抛开在日本本土的运营情况不谈，本系列刚刚推出时的确引起一部分国内玩家的关注，但游戏本身的主观缺陷和一些国内玩家很难逾越的客观限制，都让除了本系列的骨灰死忠以外的玩家无法对这款游戏产生兴趣。

“边境”的画面和操作与《怪物猎人2》一脉相承，在对主机配置要求并不高的情况下，比起PS2版画面显得更加干净。虽然可以直接用键盘来操作，如果想更好地进行游戏，势必要配备一个支持模拟摇杆的手柄。单此一项就会让很多对电脑硬件设置并不太熟悉的玩家打起退堂鼓。

在老玩家非常关心的新增添要素中，怪物方面有眠鸟、熔岩鱼、棘龙、晶尾蝎、雷舞龙、吞龙等等，不过不少新怪是在原有怪物的基础上改变一部分模型，然后糅合几种怪物的攻击方式制造出来的“合成兽”。眠鸟和熔岩鱼更是立刻出现在不久后推出的PSP版《怪物猎人携带版2nd》上。在武器和防具方面，本作主要加强数据和增加可以发动技能的数量，即便超速射等新系统也只是变相地提高了武器威力，并没有真正意义上推进游戏的系统和内容。

由于本作纯网络游戏的特性，在平衡性的调整上势必有鼓励玩家去“刷”的倾向，强力武器和防具所需要的素材和金钱都让人眼晕，比起《怪物猎人2》都有过之而无不及。在团队狩猎这一点上有所体现，但是由于语言上的障碍，对于多数玩家来说本作的乐趣并不是那么简单就能体会到的。加上日服本身采取了一系列的措施来限制海外玩家的进入，高额的代理服务器费用，

以及对于国人来说本身就相当高的月费（约100元人民币）都成了当时阻碍国内玩家体验这一游戏的壁垒。总体来说，这个游戏实在不合适普通玩家。另一方面，由于KAI这个非官方联网程序的存在，PSP版可以通过KAI联机，因此本作网络版的意义受到了近一步的威胁。特别是本作运营在《怪物猎人携带版2nd》之后，全新怪物并不是太多，游戏内容上可以说很相似。同时由于四人组队的特性，和WOW这类动辄需要二十多人协同战斗的游戏不同，导致官方管理下的服务器和玩家自行建立的“野团”并没有什么本质上的区别，最多是玩家之间的意见摩擦有可能得不到有效控制，最终演变成争吵。不过参与人数始终有限，这也算不上什么大问题。使用KAI联网的乐趣，和网络版《怪物猎人边境》没有本质的区别。

即便如此，国内猎人的热情依然有着近乎无穷的力量，日服上也有数个国内玩家团队在奋战。随着韩服、港台服的开通，国内一直流传着开通服务器的传闻。虽然在国内的网游环境下，这款游戏的前景相当严峻，但作为全球销量最高的主机——PC，依然是推广游戏的好平台。就像PSP版一样，如果我们能以更积极的态度来面对这一事实，放下心中的傲慢与偏见，或许会有更广阔的世界等待着广大猎人。

国服

老实说，这是笔者非常不愿意提及的一个问题，因为这个问题势必会牵扯到国内玩家素质和游戏环境等根本说不清的问题。但是当国服的消息刚刚有了一点眉目时，在国内的《怪物猎人边境》玩家群中一个声音就如同核裂变一样，在那个并不大的空间中引发了大爆炸——“即使出了国服也绝不回去，出国服就是在糟蹋这个游戏”。或许对于很多人来说，这款游戏已经不仅仅是一款游戏，或许已经是他们生活的一部分。而对于更多人来说，这个游戏就是一款游戏，就是一款好玩就玩、不好玩就不玩，玩高兴了就喊好，不高兴就骂的游戏。玩家作为一个群体，曾几何时被贴上了一个个标签，不知道从什么时候开始又被分成了TV党和PC党两大帮派，又不知从什么时候开始再细分出无数个党派。有些玩家累了，有些玩家依然在其中乐此不疲。论坛的繁荣，网游的兴起，一层又一层的矛盾又出现，有时自己不禁想问一句：我们到底是为了什么而游戏？貌似扯得太远了，其实想说的是，一款游戏始终无法带给我们那么多东西，始终无法承受那么多人的希望和憧憬，她给了我们一段和朋友一起折腾胡闹的时间，她让我们在茫茫人海中甚至是海岸的另一侧多认识一个新的朋友。这就足够了，不是吗？

怪物猎人携带版 2ndG

发售日：2008.3.27
机种：PSP/PSV
销量：400 万

集大成的2G仿佛做了一个总结，几乎收入了系列之前出现的所有场地、怪物、武器和防具的数量也多的惊人。

2008年3月27日发售的《怪物猎人携带版2ndG》，FAMI通的36分评价与《怪物猎人2》相比还是有一分之差，但是那水银泻地版的购买狂潮让本作6天之内就突破了100万销量！截止到现在，本作总销量超过400万，把其他作品远远地甩在了身后。本作虽然只是一个资料片性质的作品，但销量却超过前作的两倍！也就是说，几乎每个老玩家都带来一个新人加入这个游戏的行列。如果再算上我国的玩家们，最终的结果恐怕将会是个让人难以想象的天文数字。

游戏内容上，除了一些装备的平衡性调整，本作完全包含《怪物猎人携带版2nd》的所有内容。在继承方面也完全继承了MHP2的记录，最大限度地省去了老玩家们的重复劳动。而在新要素中，除了从《怪物猎人边境》中引进的眠鸟和熔岩鱼，本作也只加入了迅龙和崩龙这两个并不算太新的怪物，但值得肯定的是，新加入的亚种怪物不光是颜色的变化，行动模式上也都有着相对独立的规律；旧的怪物也都加入了新的攻击方式，以前的一些怪物的攻击死角随着这些新攻击方式的加入也变成了“危险地带”。这一切都在告诉老玩家：如果只凭之前的经验来进行狩猎那是要吃苦头的，作为一个猎人也要不断地进化。

随从猫的加入是本作的一个新尝试。在单人游戏时，会有一只辅助玩家狩猎的白猫，同时玩家可以根据自己的喜好对其进行培养，也可以学习到丰富多彩的技能，虽然在强度的平衡性以及AI的能力上，这些猫并无法让玩家们满意，但是对于没有同伴一起狩猎的玩家来说，我们也可以大喊一声“你不是一个人在战斗！”

本作的汉化更是以闪电战的速度出现在了玩家眼前，近乎同步推出的效率让人不得不感叹怪物猎人系列在国内玩家中的人气之高。无论是在日本本土还是国内，本作的成功恐怕很难用什么理论去解释说明。如果只论本身游戏的素质，本作和《怪物猎人P》以及《怪物猎人携带版2nd》相比并没有飞跃性的提高，但是如果说这是怪物猎人系列4年来的积累出现了从量变到质变的变化，我想谁也不会反对。400万的本土销量几乎等于系列作品销量的总和，虽然PSP上缺乏大作的刺激才导致本作一支独秀是一个不争的事实，但是就连FFAC这样的国民级游戏都难以阻挡本作的脚步，或许这个系列真是一个奇迹。

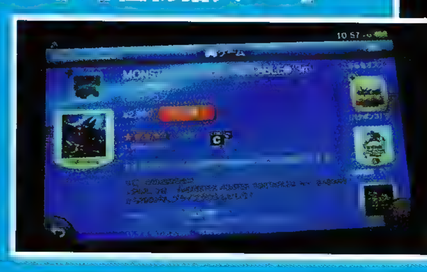
天子 Cosplay

作为同样的新兴事物，Cosplay和电子游戏一样，是如今时尚的年轻人所喜爱的娱乐方式。随着怪物猎人系列在国内的大热，Coser们也都不甘寂寞地把这部作品搬上了舞台。2008年，国内最大规模的COS活动，ChinaJoy全国共有绯城、99动漫社和吸血鬼联盟3支队伍闯入了总决赛。三团同时闯入决赛的作品除了本作也就剩下08年在宅腐圈红得一塌糊涂的女体三国了。从另一个侧面也反映出本作的热度之高。对这个问题，恐怕无论笔者在这里废话多少都比不上一张图片有说服力。来，看看从国内玩家手中还原出来的三次元的猎人们是不是一样有着一击必狩的狩猎魂吧（伪）！

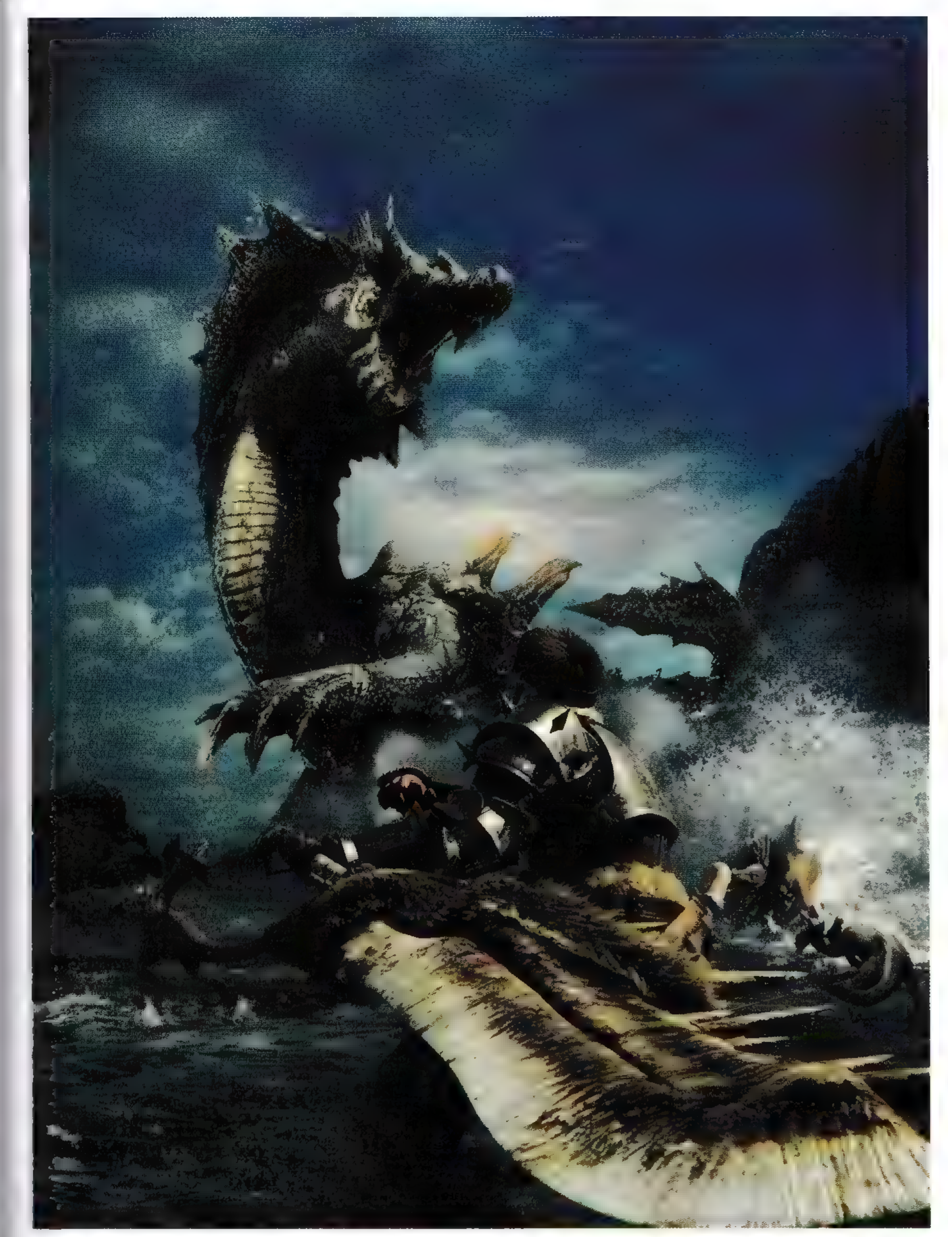
PSV上的怪物猎人

PSN 下载版《怪物猎人 P2G》《怪物猎人 P3》

虽然大家都期待怪物猎人来挽救PSV，但目前PSV还没有怪物猎人作品，好在PSV向下兼容PSP游戏，所以可以玩《怪物猎人P2G》和《怪物猎人P3》。在PS Store上付费下载游戏，或者通过UMD PASSPORT程序将PSP的UMD版怪物猎人“传到”PSV上。咱是3DS专刊，PSV内容就不详细介绍了。



在PSV上玩PSP游戏可以设置一些增强效果，整体还是不错的，而且可以用C手和右摇杆。



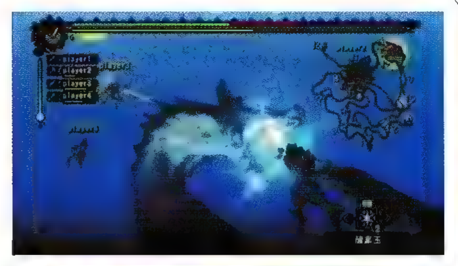
怪物猎人3(tri)

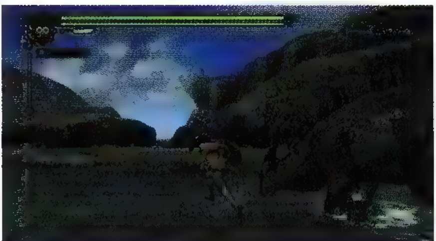
发售日：2009.8.1
机种：Wii
销量：115万

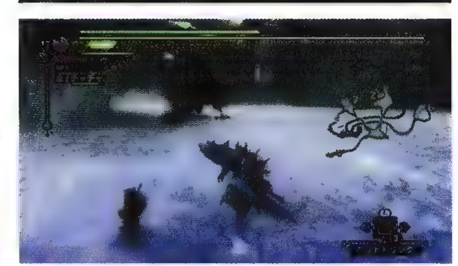
3代的进化方向增加了水中狩猎。同时，将操作融入到Wii的体感手柄中，并支持经典手柄等普通方式。

除了MHF，之前正统的MH作品都是在PS系主机上开发的，所以MH3将在PS3上推出，所有人都认为是理所当然的事。PS3强大的机能让粉丝都在憧憬高清《怪物猎人》时，CAPCOM突然宣布3代转移到任天堂Wii上开发，而且Wii是3代唯一的平台。一说CAPCOM作出这个决定是因为开发成本，这也可以看出CAPCOM在《怪物猎人》系列上稳扎稳打的作风——与其花大力气在画面效果上，不如在机能相对较低的Wii上开发，从而能专注于游戏系统和内容的更新。

3代最大的特点是首次加入的水下狩猎。在水下猎人可以像无重力环境下那样全方位游动，各种武器也与在陆地有着不同的招式或性能。在水下的猎人会有氧气限制，需要通过浮出水面或者游过水下冒出的气泡来呼吸氧气。怪物方面也大胆的删去了牙兽种、甲壳种等怪物，加入了兽龙种、海龙种等众多新怪，唯一保留下来的三只飞龙种怪物也在外形和招式方面让人耳目一新。而且大型怪物们也加入了“耐力”这一新要素：它们会疲劳、放慢动作。这就使得猎人的攻击方式更加多样化。武器方面，很遗憾的删掉了双剑、







铳枪、狩猎笛和弓，不过保留下来的武器都在招式上有了很大进化；同时新加入一种武器——剑斧，可从剑形态和斧形态之间自由转换，根据战况随机应变。弩系武器从简单的轻弩重弩变成了3个部件的自由组合，根据最后的重量来分成轻、中、重三种级别。最后，P2G上大受好评的随行猫系统在3代中进化成奇面族チャチャ。チャチャ可以通过更换不同的面具来变更能力，还能通过舞蹈振奋猎人精神，提供各种帮助。

经过了MHP系列的持续发酵，《怪物猎人》已经成为日式游戏的一线超大作。即便3代在被称为“第三方坟墓”的Wii上推出，依然获得了115万的销量，成为Wii上第三方游戏厂商的销量最高作。同时也顺利的将系列推上了总销量1000万的宝座。日版发售8个月的时间里，MH3陆续在美、欧、澳等地区上市，这也是MH系列家用机版本首次在欧美地区发售。西方的游戏媒体普遍给了高分，评价超过PSP上的《Monster Hunter Freedom Unite》（P2G欧美版名称）。这也说明《怪物猎人》越来越被欧美玩家所接受。

联机对战

因为Wii主机方便的网络条件，加之CAPCOM官方架设服务器，《怪物猎人3》在网络上找人联机一起游戏相当的方便。而且官方并未对来自其他国家的IP做什么特殊待遇，所以国内玩家也可以方便的接入服务器。虽然需要交纳月费，但是2000日元包3个月的价格并未阻挡很多国人的脚步。（2000日元按照当时的汇率来说大概140元左右，从淘宝等途径购入任天堂点卡也非常方便。）后来的欧美版本，CAPCOM更是提供了免费的联机服务，意在刺激销量。欧美版本还支持官方的网络语音外设Wii Speak，这也是系列游戏第一次原生支持网络语音通信。欧美版本的这一系列“进化”虽然晚于日版8个月，但很多国内猎人又从头开始再来一次，毕竟成本几近于零。而且之前国内市场鲜有人问津的Wii Speak也因此开始了一定程度的热销。

怪物猎人携带版 3rd

发售日：2010.12.1/2011.8.25
机种：PSP/PS3/PSV
销量：470 万

在Wii版3代的基础上大幅升级，并延续P系列风格的MHP3G，各种要素诚意满载，只是去掉了3代的水中狩猎。

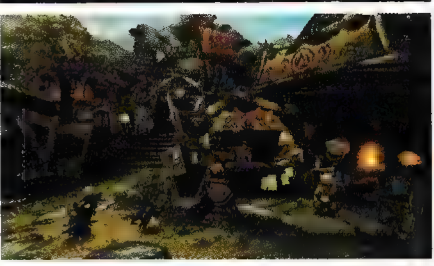
如果说PSP上的携带版是整个《怪物猎人》系列的王冠，那么《怪物猎人P3》无疑是王冠上最耀眼的那颗宝石。还记得上文提到的P2G六天销量过百万吗？P3是五天破百万。P2G两年半时间销量过400万，P3只用10个月就突破450万（目前官方的P3销售数据是470万本）。无疑，PSP最卖座游戏、PSP史上最速销售游戏等头衔都是MHP3这个怪物游戏的。

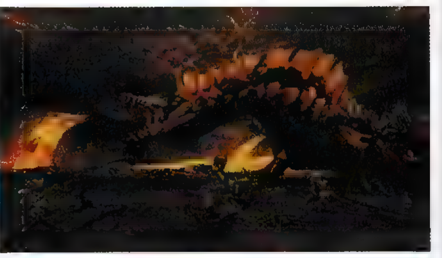
不管是CAPCOM想让携带版系列保持一贯的风格而保守前进，还是因为PSP主机本身在操作上的局限，P3并没有继承Wii版3代新加入的水战，而是对包含水下场景的地图进行了修改，以完全陆地战的形式呈现。还以全新的日式风格村庄“结云村”为据点，并设计了一个和风浓郁新地图——溪流。另外在3代中，BOSS怪的数量只有18只，P3中将这一数量提升至了40。很多P系列的怪物重新回归，还加入了大量的亚种怪物，包括冰碎龙、风牙龙等这种3代中的怪物的亚种，以及绿迅龙、黑轰龙等等P系列怪物的亚种。牙兽种甚至重新设计了3种怪物，当然还有新的标志性封面怪牙龙种“雷狼龙”以及压轴的新古龙“岚龙”。有趣的是，这些新怪都符合日式风格，与新据点和新地图相映成趣。武器方面，所有在之前作品中出现过的武器重新集结，弩也回归重弩和轻弩的划分方式，这样武器种类的总数就达到空前的12种。随从猫可以一次带两只出战，多种不同性格的随从猫让战斗更加欢乐。其实最主要的还是随从猫的装备设定，P3中给猎人制造装备的时候会留下边角料，用这些边角料就能给随从猫打造不同的装备。相对于P2G中仅有的几件防具和武器，P3中的随从猫一下子变得更加多姿多彩起来。

最后不得不提的是PSP联机用的集会场地的进化。这一次的集会所是位于结云村中的温泉，所以称为“集会浴场”。前作中吃猫饭提升猎人能力的系统，在这里被改成了泡温泉、喝饮料。官方的说法是在集会浴场里直接提升能力，免去了以前联机时每次大家都要各自回家吃饭的步骤，让联机的过程更加迅速快捷。在增加的能力方面，后期泡个温泉就能让体力和耐力上限升满。各种技能也是直接标示在饮料菜单里，取消了之前那种刻意将猫饭复杂化的设定。当然，因为温泉位于集会浴场里，所以即使是单人去打村任务的时候，也要进一次集会浴场了，可以说有利也有弊。

HD 版

2011 年下半年的时候，SCE 开始酝酿将很多受欢迎的 PSP 游戏高清化后在 PS3 上发售，也就是后来的“PSP REMASTER”系列。2011 年 8 月 25 日，这个计划发售了第一部作品——《怪物猎人携带版 3rd HD 版》。系列忠实的玩家们迅速积极的响应，但是很快他们发现了不少问题，比如界面没有针对高分辨率优化、联机不方便、BUG 太多等等，还有很多人在将 PSP 版本游戏存档传送到 PS3 上时出现错误，导致几百或上千小时游戏时间的存档消失的这种不愉快的情况发生。这也导致了游戏价格瞬间大跌，玩家评论普遍负面等等情况。HD 版与 PSP 版如此之大的反差估计也是 CAPCOM 未能料想到的。





怪物猎人 3（tri）G

发售日：2011.12.10
机种：3DS
销量：150 万

同样在3代的基础上进化而来，延续的是正统G系列的特色，和P系列保持不同的进化风格，制作组在这方面掌握的恰到好处。

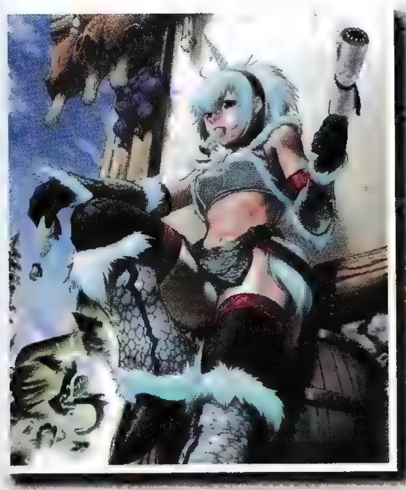
《怪物猎人携带版3》是在《怪物猎人3》的基础上进化而来，但不是传统意义上的G系列。3G的传言从很早时就开始了，出在什么主机之上也一直是玩家们讨论的焦点。不过CAPCOM的保密工作做得很出色，直到2011年东京电玩展前一期的《Fami通》杂志上才最终显出真身——3G将在任天堂最新掌机3DS上发售。和3G一起介绍的还有同样流传很久的3DS专用扩展右摇杆。这两者的关系，不禁让人猜测是不是CAPCOM为了在3DS上制作怪物猎人游戏要求任天堂生产的这款摇杆。

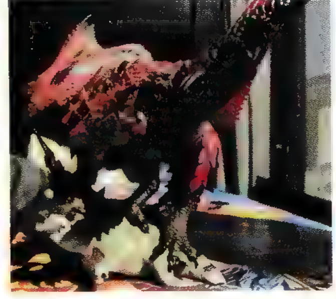
《怪物猎人3（tri）G》也像其他G系列作品一样，在很大程度上继承了前作的内容。水战、摩加小渔村、奇面族……这些在P3中消失的要素又都回来了，让当年玩过Wii版的玩家倍感亲切。在武器和怪物的设置方面大量吸收了P3的特点，比如12种武器、溪流场景和雷狼龙等大批新怪。说起怪物，3G的封面怪是一个叫做碎龙的兽龙种怪物，有着拳击手一样迅速的移动和强力的攻击。它还有一种特殊的粘液能够引发爆炸，针对这一特点游戏还专门设计了一个新的攻击属性“爆破”，进一步提升游戏的深度。碎龙也被不少玩家们称为“系列最强封面怪”。此外还有结合了水战和陆地战的新古龙炼黑龙，以及除金银火龙之外的另两个稀少种怪物。让本作怪物数量一下子升到51种。

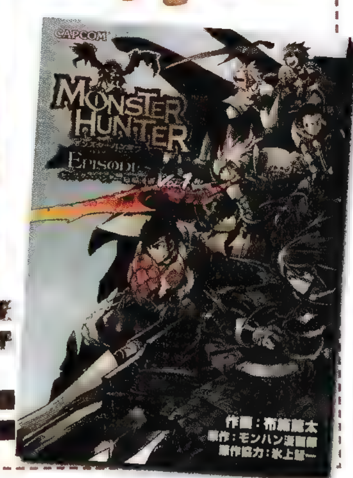
当玩家们习惯了P3的双随从猫之后，3G也把奇面族系统做了相应的进化，除了“チャチャ”之外还加入了一个新奇面族“カヤンバ”，这样在3DS上也可以一个猎人带两个随从出战了。当然奇面族依然保留着戴面具、跳舞等特点，这跟P系列的随从猫又有很大不同。虽然不能给奇面族制造武器和防具，但是他们的面具数量比起3代翻了一倍多，特别是两个奇面族可以互相配合，面具以及特有技能的组合都值得猎人们好好研究一番。

怪物猎人系列衍生的ACG作品、同人作品和 CAPCOM 的众多周边

给本社的热门游戏推出周边是CAPCOM公司的“传统习惯”，作为日本地区的超热门大作，《怪物猎人》系列从诞生之初就被大量周边包围着，用衍生作品挣钱的同时，还能在不同领域宣传这个系列，绝对是一举多得的美事。涉及到的周边产品几乎无所不包，ACG产品、周边玩具、日用产品、餐饮、旅游合作、展览等等。产品之多，除了高兴，只能哭着捂着口袋感叹粉丝的钱真好骗……







3DS的双屏同样给3G增添了许多乐趣。如果你没买专用右摇杆，可以使用触摸屏虚拟一个十字键来控制视角的转动；如果你不喜欢游戏画面中大部分区域都显示着血槽、地图等信息，可以将它们放置在下屏；你可以直接点击屏幕选择需要合成的道具……配合触摸屏还专门设置了一个锁定键，开启后只要按一下L键就能将视角自动转向BOSS级怪物。锁定的加入方便了一些新手，也可以关闭功能，不影响高手的狩猎打法。

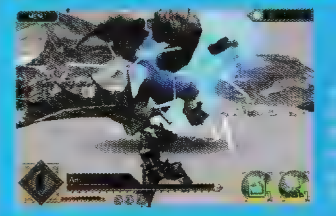
WiFi 联机的遐念

和 Wii 一样，3DS 游戏用 WiFi 联机很方便，而且 CAPCOM 之前的 3DS 游戏诸如《街霸 4》《生化危机 雇佣兵 3D》等也都支持 WiFi 联机，所以最早人们理所当然的认为 3G 将支持 WiFi 联机模式。直到官方明确公布不支持 WiFi 后，很多人依然不放弃，试图寻找到使用第三方软件来实现互联网联机的方法。很可惜，到目前为止这种方法并未被发现，渴望和朋友一起狩猎的猎人们只能继续面对面的联机。CAPCOM 没有加入 WiFi 联机的原因众说纷纭，有人认为是 CAPCOM 赶工没来得及做，有人认为是他们不想破坏目前其他收费网络版《怪物猎人》游戏的市场，还有人认为是 CAPCOM 想要保持目前这种聚会联机现象的热度。现在，欧美版《怪物猎人 3（tri）G》的消息又开始在网上传播，如果真的有，CAPCOM 会不会为了照顾这些西方的玩家们而加入 WiFi 联机功能呢？大家又开始 YY 了，而真相只能等时间来证明。

iPhone 和 Android 手机上的怪物猎人

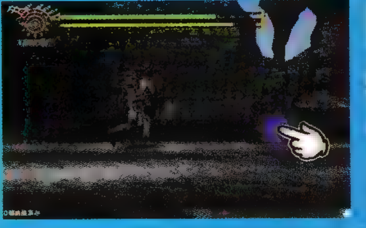
iPhone版《怪物猎人动感狩猎》

[illegible]



Android版《怪物猎人前线搬蛋》

[illegible]



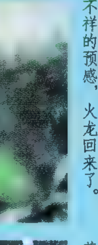
怪物猎人 4

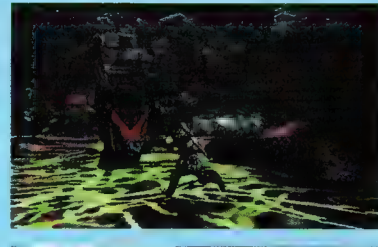
发售日：2013 年春
机种：3DS
销量：–

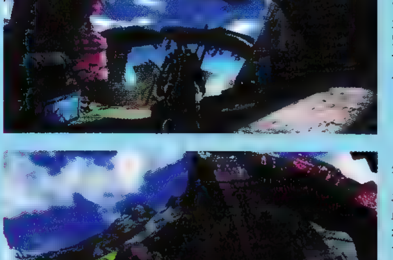
截稿前CAPCOM公布了4代的新消息和设定图，还有一段宣传视频。据称4代和3G平行开发，开发时间已经超过两年，是MH史上规模最大的作品。本作的关键词为“冒险”，突出精彩的单人模式故事情节。地形能够改变和破坏，猎人在奔跑的过程中可利用地形高度差在空中使用强力跳斩。有趣的是4代的据点变成一串大篷车，车厢连接在一起行动，每节展开就变成了设施。游戏同样支持1-4人联机，目前是否有WiFi模式还没有公布。

官方表示 4 代游戏名称的 logo 强调并突出了“MONSTER HUNTER”字样。下面的左侧截图是从宣传片视频截取。右侧的设定图则来自本作的官网。

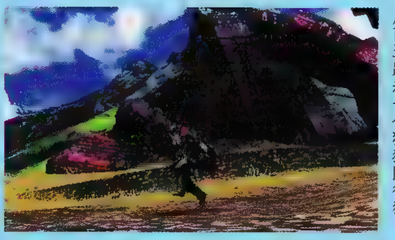
MH4 视频截图


猎人到龙穴偷蛋，突然有一种不祥的预感，火龙回来了。

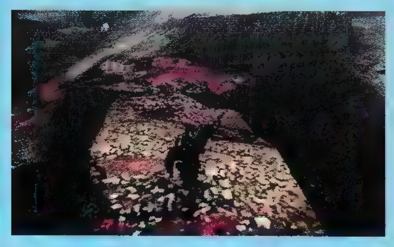
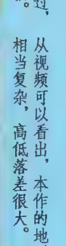

爬到藤蔓上方和猴子战斗，突然它从下面钻上来偷袭猎人。

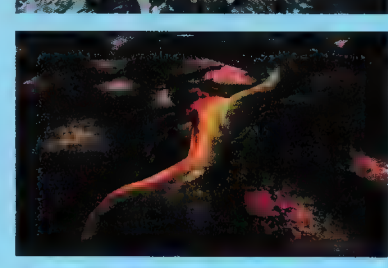

游戏视角的画面出现，猎人从营地出发探索新的世界。

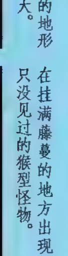
人见人爱的小麦归来，张牙舞爪的追着猎人到处跑……


猎人从高低不平的山区跑过，后面还跟着一个狩猎随行猫。

从高处跳下，在空中可以拔出大剑使用威力强大的空中斩。



从视频可以看出，本作的地形相当复杂，高低落差很大。


跳到怪物身上也是本作的新要素之一，有些像龙之教条。


在挂满藤蔓的地方出现了一只没见过的猴型怪物。

宣传片最后出现了一个黑影，难道这就是本作的封面怪？

官方设定图公布

Capcom 只是放出了这些设定图（选取部分），目前并没有对其进行说明。除了关注官网：www.capcom.co.jp/monsterhunter/4，我们还能通过网络和日刊等渠道获得一些消息。

生化危机 启示录 100P

RESIDENT EVIL®

REVELATIONS

生化危机 启示录

■游戏名称：Resident Evil Revelations　■开发公司：Capcom
■游戏类型：AVG　■发售日期：2012年1月26日(日版),2月7日(美版)

作为掌机上第一部正统的《生化危机》系列作品，之所以称之为正统续作，因为CAPCOM是按照家用机游戏的开发标准来对待这款游戏的。《生化危机 启示录》的背景设定在4代和5代之间，讲述的是一个国际组织BSAA早期发生的故事。

基本操作

动作	操作方式			
走 / 跑	左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆
转弯	左摇杆	B+ 左摇杆	AY	右摇杆
平行移动	L+ 左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆
180 度转身	B+ 左摇杆↓	B+ 左摇杆↓	十字键↑	B+ 左摇杆↓
使用草药	A	A	十字键→	A
举枪瞄准	R+ 左摇杆	R+ 左摇杆	L+ABXY	ZL+ 右摇杆
射击	R+Y	R+Y	L+R	ZL+ZR
举枪移动	R+L+ 左摇杆	R+L+ 左摇杆	L+ 左摇杆	ZL+ 左摇杆
装弹	R+B 或十字键↓或点击下屏装备中的武器	R+B 或十字键↓或点击下屏装备中的武器	十字键←或点击下屏装备中的武器	Y 或点击下屏装备中的武器
武器切换	十字键→或点击下屏未装备的武器	十字键→或点击下屏未装备的武器	点击下屏未装备的武器	十字键→或点击下屏未装备的武器
副武器	X	X	十字键↓	R
副武器切换	十字键←或点击下屏副武器图标	十字键←或点击下屏副武器图标	点击下屏副武器图标	十字键←或点击下屏副武器图标
GENESIS 装备和解除	十字键↑或点击下屏 GENESIS 图标	十字键↑或点击下屏 GENESIS 图标	点击下屏 GENESIS 图标	十字键↑或点击下屏 GENESIS 图标
视角转动	滑动下屏地图部分	滑动下屏地图部分	ABXY	右摇杆

游戏系统

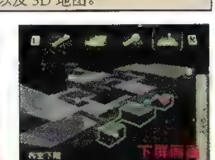
触摸屏操作

下屏快捷键

1	主武器图标，游戏中角色可携带最多 3 把不同种类的武器，最右边的即为装备中的武器。
2	副武器图标，点击可打开全部副武器列表供选择。
3	GENESIS 图标，使用时图标会高亮显示。
4	携带的草药数量提示。
5	地图表示区域，角色在地图上的位置是即时更新的。
6	点击这里进入菜单，可以确认所持道具以及 3D 地图。

副武器图标点击后就会打开一个新的列表表示当前所持有的所有副武器。直接点击想要的武器就能实现更换了。

地图显示部分还有另一个用途，在这点击并滑动的话，上屏游戏画面的镜头视角就会跟着动起来。这样即使没有扩展右摇杆也可以观察周围的情况了。



地图用 3D 表现，可以扩大、缩小、回转，显示游戏场景的立体构造。还能显示特殊地点的图标，以及暂时打不开的门的位置。

触摸屏操作配电盘

生化系列的解谜要素这一次也要使用触摸屏进行直观的操作。游戏中几乎只有这种破解配电盘的谜题，方法很简单：把柱子移动到闪烁的位置，但之间的线不能交叉，即可破解成功。

触摸屏操作配电盘

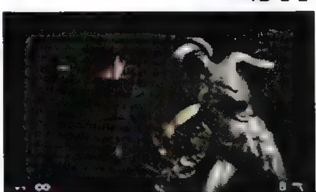
游戏画面中并没有血槽显示，当体力下降时，画面周围会出现血痕效果，可以通过血痕的浓密程度来判断角色的实际体力。

武器强化

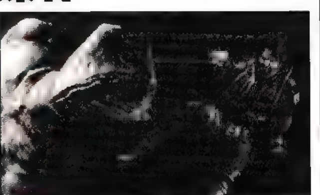
在船上你能找到很多武器箱，在这里可以对武器进行更换操作。如果身上已经获得了武器的强化部件，就可以根据枪的扩展槽数量以及强化部件的种类来进行你想要的强化。强化部件需要在关卡中探索。

强化武器时需要在下屏操作，强化部件的数量相当丰富。不同的强化部件所能装载的武器也不同，会在上屏介绍画面中用图标来表示能装载的武器种类。

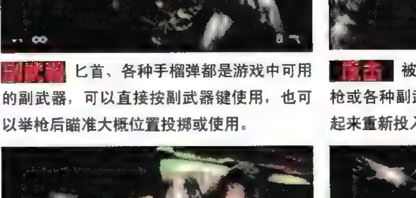
动作操作



副武器 匕首、各种手榴弹都是游戏中可用的副武器，可以直接按副武器键使用，也可以举枪后瞄准大概位置投掷或使用。



反击 被敌人重击后倒地，这时可使用手枪或各种副武器来反击。危机过去后赶紧站起来重新投入战斗。



体术 将敌人打成硬直状态后（具体方法请见怪物部分），上前按键就可执行体术，长按可蓄力增加体术威力。

[illegible] 看准怪物攻击的时机推摇杆上或者下 +B 键，时间掌握得好的话就可以毫发无损的回避掉攻击。

GENESIS 系统

故事模式下专用的特殊扫描装备（某些关卡没有）。和枪械的使用方法一样，先举起来然后按射击键开始扫描。扫描敌人可提升百分比，达到 100% 的时候就可以获得一颗回血用的绿草药。另外很多场景中都有隐藏的道具需要使用 Genesis 找到后才能拿取。

游戏剧情

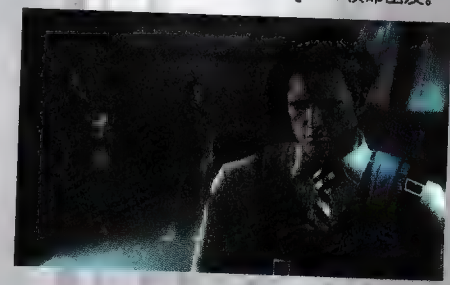
Terragrigia（意大利语“灰色大地”），这是一座耗时11年建成的海上都市，也是世界上首个完全使用太阳能发电提供能源运转的城市，有着一套完整的太阳能卫星体系——"Regia Solis"。2004年，一个名为Veltro的恐怖组织（意大利语“灰狗”）对Terragrigia发动了大规模的袭击。病毒、生化武器……对于一个人口众多而又毫无预警的城市来说，这次袭击的后果是毁灭性的。美国政府机构FBC（联邦对生化恐怖主义委员会）紧急出面干预，非政府组织BSAA（生化恐怖主义安全评估联盟）则提供协助。最终，事态发展到无法控制的阶段，FBC的头Morgan决定将太阳能卫星直接对准城市。尽管BSAA的主管O'Brian反对，毁灭城市的行动依然得到了批准。"Regia Solis"的强大威力最终控制了Terragrigia的局势，代价则是这座城市本身。FBC事后宣布恐怖组织Veltro已经被消灭。人们将这一事件的成功解决归功于FBC，其影响力和权限也越来越大了。

2005年，BSAA探员Jill和Parker跟随O'Brian来到地中海某处海岸小镇，调查被海水冲上岸边的奇怪生物尸体。特殊的扫描仪器Genesis发挥了很大作用，当扫描某一尸体的时候，他们找到了一个金属物体，里面装的是某种新型病毒。很快他们就发现还有不少怪物的“尸体”其实都还活着，并对Jill和Parker发动攻击。在收集到足够的证据之后，O'Brian突然收到报告称正在欧洲某山区调查恐怖组织Veltro遗留基地的BSAA探员Chris和Jessica失踪了。他们最后发回的信号显示他们在地中海上一艘废弃的豪华游轮上。Jill和Parker立刻出发展开搜索和救援行动。

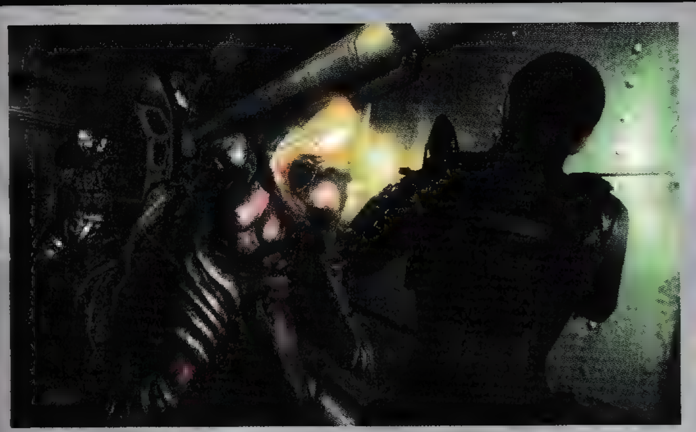
通过一艘小型拖船，Jill和Parker很快找到并登上了豪华游轮泽诺比娅女王号（Queen Zenobia）。在厨房他们发现了一把手枪，但很明显并不是Chris的。干掉一个不知道从哪冒出来的新型人形怪物后，Jill继续寻找Chris。从一个门上的小窗她看到Chris被反绑着，无论怎么叫都没有反应，无奈Jill只能去寻找这间房门的钥匙。在医务室，Jill目睹了一个女性被怪物杀死的过程。在女性的尸体旁她找到了钥匙，返回关押Chris的房间，与Parker汇合后进入了房内。其实这个“Chris”只是一个用来引诱Jill和Parker的假人，封闭的房间内开始被灌入催眠气体，Jill在昏迷前看到一个戴着防毒面具的男人走到他们面前，声称他们会找到“真相”。

实际上Chris和Jessica一直都在欧洲的山区执行任务。他们目击一架大型货机的坠毁，并马上赶往调查。通过飞行计划得知这架飞机运送的是一群狼型生化武器，而目的地其实离失事地点很近。Chris和Jessica穿过一个山洞后，发现了远处飘扬着Veltro旗帜的机场。在报告给总部后，他们得知了Jill和Parker失踪的消息，马上前往地中海上寻找。

Jill醒来后发现自己独自被困在一个房间里，通话得知Parker的处境和她一样。两人逃出来后在餐厅汇合，重新找回了武器装备，继续前进试图通知总部发生的事情。当达到舰桥后他们发现通信设备在不久前被人破坏了，很快他们之前乘坐的小拖船也被炸毁。在慌乱间，一个红头发的男子突然窜出来抓住Jill。Parker认出了这个人，他是FBC的探员Raymond，Parker还在FBC工作的时候就见过他。Raymond拒绝回答任何问题，离开了。Jill和Parker为了进入紧急通信间，不得不去寻找通信官要钥匙。等他们找到后发现这名通信官已经被病毒感染，但似乎依然保留了少许人类的意识。击倒怪物拿到钥匙后Jill和Parker进入紧急通信间，却看到Raymond已经先到一步，而且这里的通信设备也被毁坏。他们看到一段事先录制好的视频，Veltro的首领演示了新型t-Abyss病毒的威力，并声称将投放到海洋中，感染全球1/5的海水。BSAA总部也在看这段视频，很快Chris要求总部派一队探员去他们之前发现的瓦考因莫基机场调查Jill所在豪华游轮的位置，探员Keith和Quint领命出发。



为了恢复船的动力，Jill和Parker开始往引擎室出发。Raymond给了他们通向赌场的钥匙，通过赌场能找到电梯去往游轮的舱底。他们到达了电梯却发现没有钥匙无法启动，推测是在早先Jill看到的被杀的那名女子身上，也就是Raymond的搭档Rachel。Jill返回医务室，发现Rachel已经变异，干掉她后拿到了电梯钥匙。与此同时，Keith和Quint在机场发现了一个电子安全令牌，然后去飞机坠毁的现场调查。Jill和Parker重启了游轮的引擎，整个房间却突然开始灌水。Keith和Quint在飞机坠毁地发



现了一种新的生化武器——会隐形的 Hunter。干掉几只这种看不见的怪物之后，他们利用飞机上的控制台查到了泽诺比垭女王号的位置。Chris 和 Jessica 获知后马上赶往游轮，登船后直奔引擎室，但是却没有发现 Jill 和 Parker，也没有淹水的迹象。原来他们登上的是泽诺比垭女王号的姐妹船——塞米勒米斯女王号（Queen Semiramis）。

Jill 和 Parker 逃出了底层舱室并关上了隔水门。他们接下来打算利用游轮的天线来增强通信设备，从而与总部联系。路上他们遇到一种布满甲壳的新型生化武器，干掉后顺利到达了游轮天线，终于与总部取得了联系。在通话过程中 O'Brian 突然收到 ESF（欧洲安全部队）的通告，说 Regia Solis 系统已经对准了泽诺比垭女王号。O'Brian 无法安排营救行动，只能通知 Quint 让他想办法。Quint 告诉 Jill 和 Parker 说船上有一个无人驾驶飞机，可以利用它发射箔条来干扰卫星的瞄准定位系统。这一计划最终得到了实施，泽诺比垭女王号免遭太阳能武器的直接轰击，在之后热能引发的巨浪中也幸存了下来。此时 Chris 和 Jessica 乘快艇接近游轮，中途还遭到神秘生物的触手袭击。在船上，那个神秘的防毒面具男子再次出现在 Jill 和 Parker 面前。在他刚要讲述事件"真相"的时候，Jessica 一枪打中了他。Parker 上前摘到了男子的面具，发现此人居然是 Raymond。Raymond 对 Parker 耳语了几句之后似乎就断气了。4 个 BSAA 探员重新组队，Jill 和 Chris 一组前往船内的秘密实验室阻止病毒泄露进大海，Parker 和 Jessica 一组则想办法阻止游轮下沉。

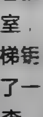
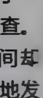
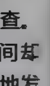
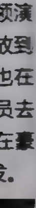
与此同时坠毁飞机上的控制台突然失去了电力，Keith 和 Quint 迅速返回机场继续调查。获得足够的情报后，Quint 推断是 O'Brian 导演的这一系列"Veltro 复活"事件，目的是彻底搞清楚 Morgan 的一些动作。Quint 给 O'Brian 传送情报数据的时候，通信被 FBC 切断了，而且机场也遭到空袭。Quint 冒着生命危险重建的通信，将数据传送了过去。

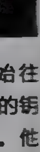
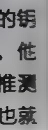
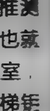
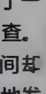
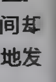
Jill 和 Chris 在实验室内发现了大量的液体状 t-Abyss 病毒。当 Jill 找到了启动病毒中和程序的密码后，实验室下层突然被液体病毒淹没。好在这之前 Jill 发现一剂病毒原型疫苗并且已经给自己注射了，这才得以在液体病毒里游泳而不产生变异。Chris 利用 Jill 找到的密码启动中和程序，船上的病毒被彻底清除了。之后 Morgan 在屏幕上出现，声称一切都在他的掌握之中。

Parker 和 Jessica 来大厅后，Jessica 以"检查一下某个东西"为由独自离开。Parker 来到舰桥，看到 Jessica 已经先行到达。其实 Raymond 之前的耳语已经告诉了 Parker，Jessica 可能是 Morgan 安置在 BSAA 里的间谍。此时因为防弹衣免于一死的 Raymond 也亲自赶来，指出 Jessica 试图启动游轮的自爆装置，消灭证据。但是 Parker 并不能完全相信 Raymond，就在两人争论之际，Jessica 开枪射击 Raymond，Parker 奋不顾身挡下了这颗子弹。自爆装置启动，Jessica 溜走了。Parker 让 Raymond 去追，自己则倒在了地上。

实验室里，Morgan 告知 Jill 和 Chris 塞米勒米斯女王号已经爆炸并沉入海底，而泽诺比垭女王号也将有同样的命运。警报响起，两人开始撤离。途中他们遇到了受伤的 Parker，但最终没能带他一起逃出。到达甲板上后，巨大的鲸鱼变异怪物袭击了前来接应的直升机，后来被 Jill 和 Chris 合力消灭。在船彻底沉没之前，Raymond 找到了受伤的 Parker 并一起逃出。

一年前 Terragrigia 事件爆发时，还是 FBC 新人的 Raymond 偷听到了 Morgan 和恐怖集团 Veltro 头目 Jack Norman 的对话——Morgan 和 Norman 合作释放了病毒和生化武器，目的是为了引起全世界对生化病毒的重视，并提升 FBC 的权力和影响力。Norman 将所有与 Morgan 的交谈都录了下来作为证据，以防止日后 Morgan 对自己不利。

Jill 和 Chris 在直升机上收到 O'Brian 的消息，他解释了这次任务的真相——为了让 Terragrigia 事件的幕后主谋 Morgan 露出马脚。他也知道 Morgan 在 BSAA 安插了间谍，所以他不能冒险提前告知 Jill 等人。现在因为 Keith 和 Quint 找到的信息，得知还有第三艘姐妹船戴朵女王号，就沉没在 Terragrigia 遗址附近的海底。此时 Morgan 带着 FBC 人员闯入 BSAA 总部，以勾结恐怖组织的罪名要逮捕 O'Brian。挽回这一切的证据就要靠 Jill 和 Chris 了。

Jill 和 Chris 潜水进入戴朵女王号，发现最早在海滩上发现的神秘生物尸体原来就来自这里。船舱里还有 Morgan 派来的特工尸体，显然是试图回收 Norman 录制的证据。在船舱内还有空气的地方，他们最终遇到了 Norman，并击败了利用病毒变身的这个恐怖分子头目。找到了存有证据的 PDA 后，他们立刻将视频传回 BSAA。有了这个证据，O'Brian 得以反过来将 Morgan 逮捕。Morgan 被带走时，依然声称自己是为了更远大的人类利益，如果没有 Terragrigia 的那次事件，世界依然无法认识到这些生化武器的威胁。

Morgan 倒台后，事实真相公之于众，FBC 也随之解散，特工和其他各种资源被整合进入了 BSAA。之后，BSAA 成为联合国旗下的公共组织。

Keith 因为在 Valkoinen Mökki 机场行动中的出色表现，被派去领导 BSAA 东非支部。

Quint 拒绝任何形式的提升，继续在欧洲总部的研发部门工作。

Parker 在马耳他共和国的海滩上被人发现。经过一个月的治疗，他返回了欧洲总部，成为特别行动特工。

O'Brian 因为自己在幕后操纵整个调查事件而引咎辞职。之后他在家写起了侦探小说，并担任 BSAA 的顾问。

Jill 和 Chris 前往斯宾塞家族的城堡调查 Wesker 的动向，他们此时还不知道将要遇到怎样的恐怖经历。

咖啡馆里，Raymond 与 Jessica 见面，并给了她一份 t-Abyss 病毒样本。两人其实都是 Tricell 公司派出的三重间谍。

关卡流程

注：本文为 NORMAL 难度攻略，其他两个难度在道具位置等细节上会有差别。

1-1

1. 铁锁可以用手枪或者匕首打掉。
2. 调查亮点，剧情后出现怪物。

1-2

使用 GENESIS 扫描肉块，解析比例至 100%。

1-3

1. Chris 被押地点。
2. 暂时无法进入。
3. 获得钥匙后返回 1。

2-1

1. 飞行计划书要打开驾驶舱门，用 GENESIS 扫描飞行员尸体获得。
2. B.O.W 诱引炸弹记得拿。
3. 掉落到这里后无法移动，大量狼型怪物出现。利用 B.O.W 诱引炸弹和手枪坚持一段时间。

2-2

2-1

1. 获得螺丝刀后 Ooze 出现，回避它的攻击后用螺丝刀打开门边的配电盘完成迷你游戏（将四个端子一定到闪光的位置，并且连线不能交叉）开门。
2. 与 Parker 汇合。
3. 夺回武器装备。
4. 用枪或匕首打掉铁锁进入。
5. 本章终点。

3-1

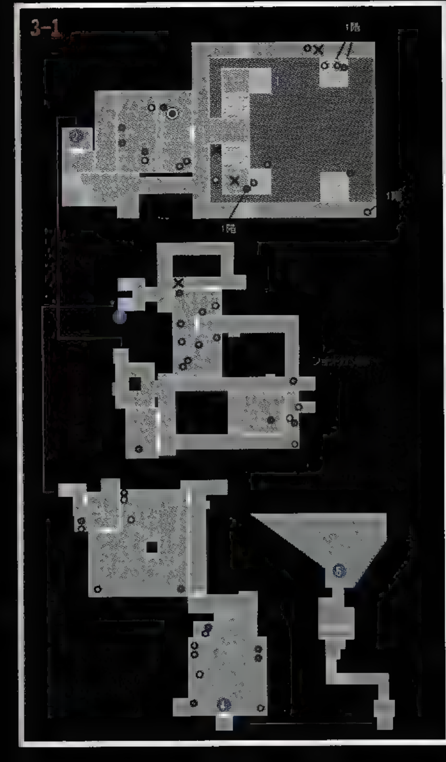
1. 干掉大厅里的 Hunter，跟着 Jessica 上二楼去电梯。
2. 电梯打开里面有 Hunter。
3. 进入楼梯间上 6 楼。
4. 电梯需要一段时间才能到，守住大量 Hunter 的攻击。进入电梯后按键关门。
5. 本节终点。

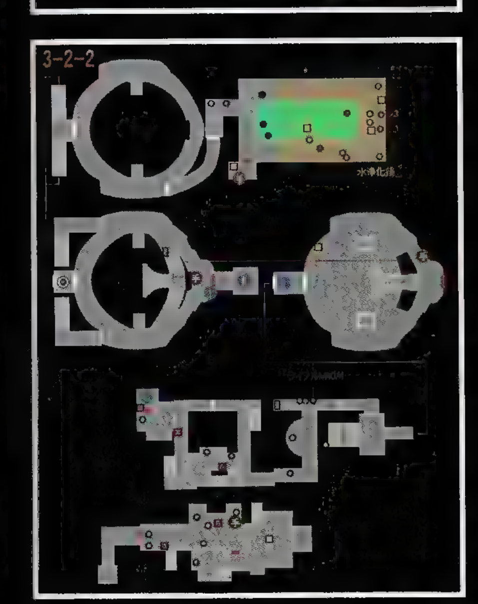
3-2-1

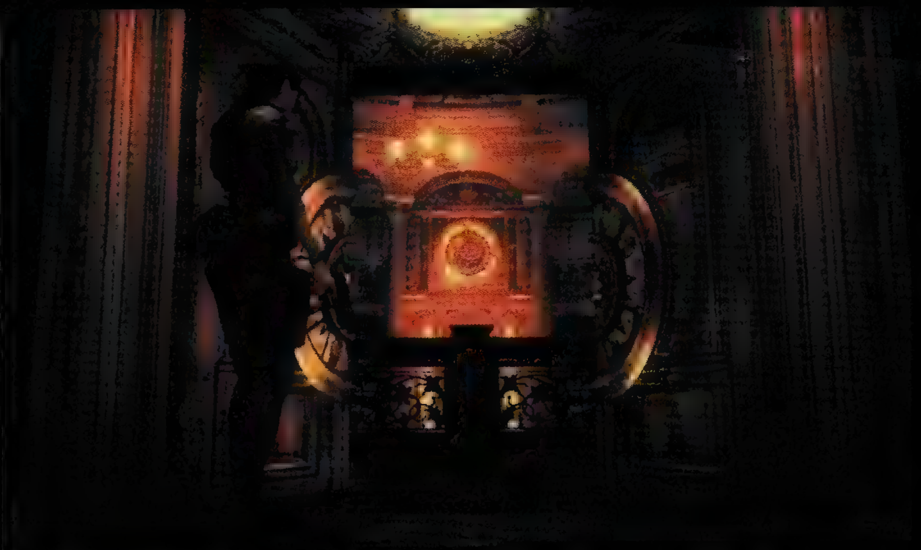
1. 从楼梯下去。
2. 找到"舵輪の鍵 /Helm Key"后打开这个门。
3. 找到"クレスト /Crest"后从 3 回到上层。
4. 使用"クレスト /Crest"换取散弹枪。
5. 从这里进入下一张地图。

3-2-2

1. 首先来 2 楼这里调查，发现需要钥匙。
2. 从 1 楼这里进入下层。
3. BOSS Scagdead 战，建议将其引诱至气罐附近后射击气罐引爆，然后上前蓄力体术攻击。小







心它在地面设置的陷阱。打死后尸体上获得钥匙"浮輪の鍵 /Lifebuoy Key"
4. 返回到这里结束本章。

4-1-1

1. 出门拿到"鉄錨の鍵 /Iron Anchor Key"后出发去下层赌场
2. 打开赌场电源。
3. 喷水池前按下按键，与鱼形怪物战斗，全灭后获得硬币。把硬币投入赌场中亮灯的老虎机里，获得一堆硬币。（没中奖的话找其他机器再试。）回到 2 楼电源旁，投入铜币 4 枚、银币 5 枚、金币 2 枚，组成 107 克，按 BET 开门。
4. 到达电梯发现需要钥匙。
5. 从这台电梯返回上层船舱。

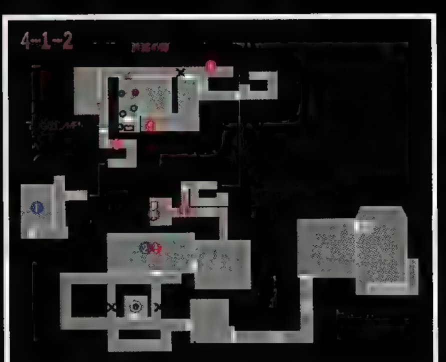
4-1-2

1. 目标是原来目击 Rachel 死亡的房间，调查地面的血书。
2. 一直追赶变异 Rachel 到这里，击倒后获得"リフト起動キー /Lift Key"。返回启动电梯。

5-1

1. 门锁了，返回 Quint 摔倒的地点用 GENESIS 扫描找到螺丝刀。进入后调查控制台开锁。
2. 进入这里用 GENESIS 扫描找到"セキュリティトークン /Security Token"。

5-2

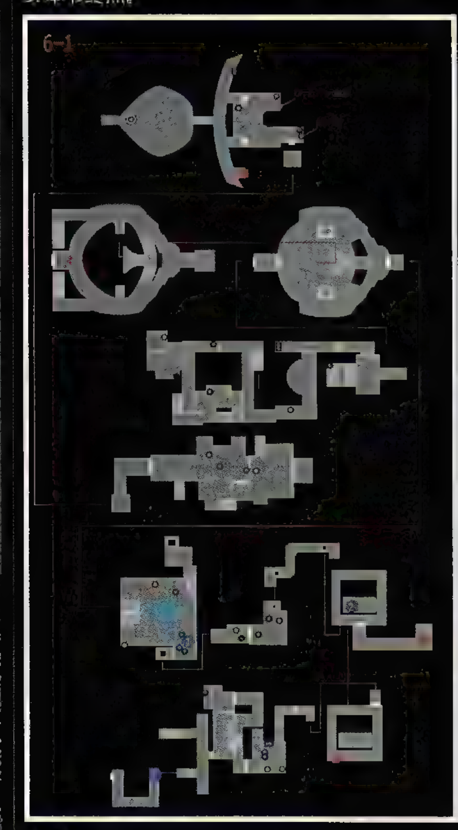


1. 发现需要重启动动力。
2. 水中首次碰到怪物 Sea Creeper，它潜入水中时无法攻击，想要判断位置的话可切换到 GENESIS。
3. 拉下开关，蒸汽消失后继续前进。
4. 拉下开关，返回 3 再拉一下开关，指针指向"A"。
5. 堵门的蒸汽消失，进入获得齿轮，转动阀门关闭所有蒸汽。
6. 使用齿轮，按旁边墙上的按钮获得钥匙，到 Parker 对面的控制台上使用。

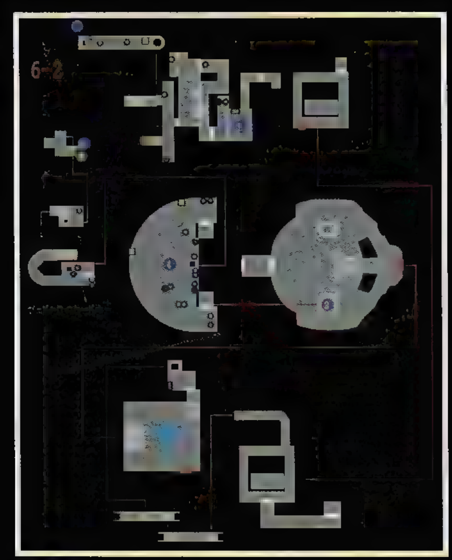
5-3

1. 遇到透明的怪物，其实就是会隐身的 Hunter。
2. 调查电脑。

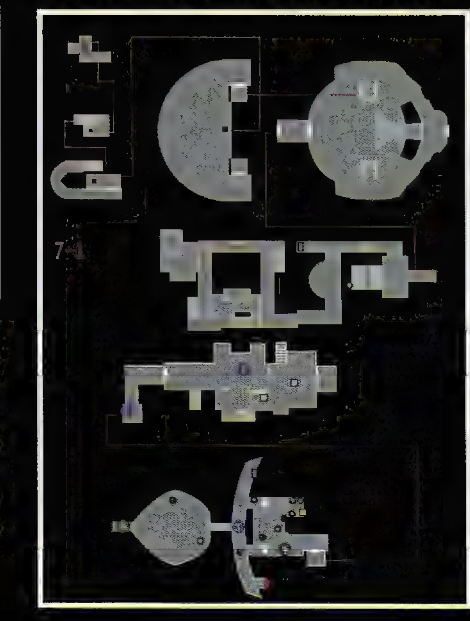
6-1
1. 两个 BOSS Scagdead 怪物同时出现。打死后获得"三叉槍の鍵 /Trident Key"。
2. 乘坐电梯下去，以引擎室为目标。
3. 本节终点。



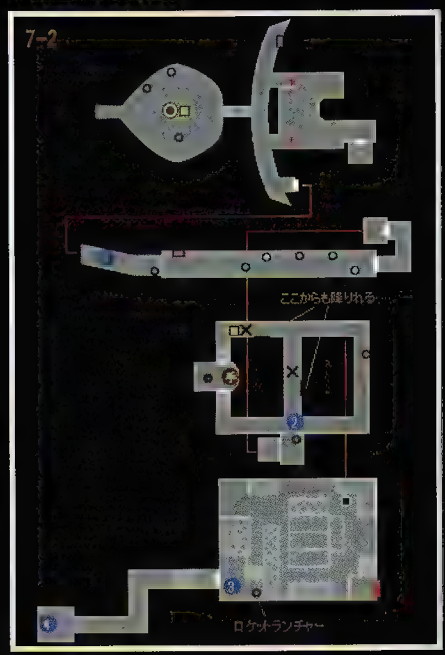
6-2
1. 先潜水到底获得铁管，游到上方正中用铁管锹，重复两次。
2. 进入控制室。
3. 回到剧院大厅，上电梯时遇到 BOSS 怪 Draghignazzo，瞄准它的手部吸盘射击赶跑它。
4.Draghignazzo 决战，要攻击它身上没有被甲壳保护的部分。它的直线冲撞可以紧急回避，举手后会砸下来，尽量远离。
5. 打开配电盘完成谜题结束本章。



7-1
1. 到达这里出现大量 Hunter，可以躲开它们直接前往 2 的电梯。
2. 利用电梯来到甲板。
3. 大量 Hunter 再次出现，必须全部消灭它们。



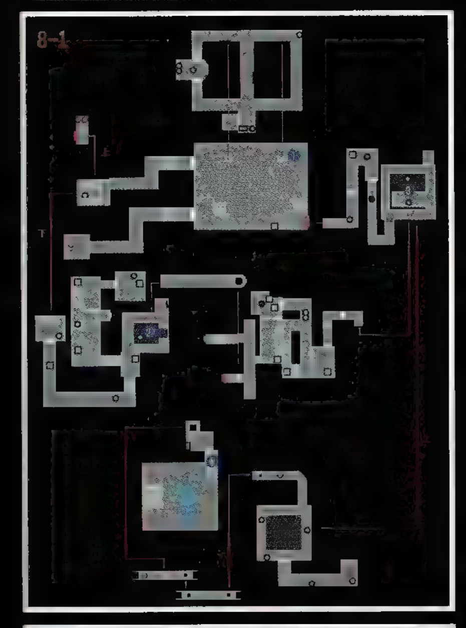
7-2
1. 从这里开始出现时间限制，途中怪物通过就行。
2. 变异 Rachel。
3.Scagdead 和变异 Rachel 一样都不用管，直接躲过继续前进。
4. 调查操作控制台。



8-1
1. 很快会被水淹没，水下连点 B 键可快速游动。从 1 号点楼梯上去再从左边的楼梯下来。
2. 前往 2 的途中注意浮上呼吸点补充氧气。
3. 浮上，前往 4 号点。
4. 到达后换成控制 Chris，利用机枪击退海中的触手，注意按 B 键冷却枪管。

8-2
1. 从这里重新返回潜水区域。
2. 到这里后 Chris 会带路，跟着他走。
3. 获得"三叉槍の鍵 /Trident Key"并开门。
4. 调查电脑，长按下屏注册指纹。
5. 首次遭遇 Scarmiglione。
6. 本章终点。

9-1
1. 坐电梯下去。



2. 两个电闸都打开，之后会出现大量怪物。中途一个电闸会关上，需要重新打开一次。

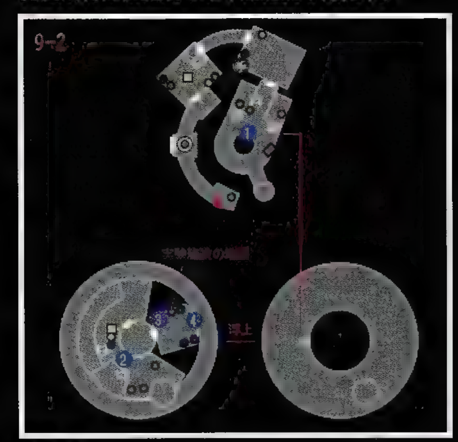
9-2

1.Chris 会操作电脑。

2. 坐电梯下来，房间里有不可见的激光迷宫，使用 GENESIS 才能看到。避开激光去按按钮，激光位置会变化，可以往 3 号点前进。

3. 按下开关，激光位置再次变化，回到 2 号点可以获得"試作ワクチン /Prototype Vaccine"了。

4. 操作控制台获得"認証コード /Authentication Code"。右边的机器上使用"試作ワクチン / Prototype Vaccine"打疫苗。游泳回到 1 号点操作电脑(通过激光房间时可从激光上方游过去)，打倒所有怪物完成本章(远处的不用打)。



10-1

1. 乘坐电梯到达舰桥。

2. 开门发生剧情。

10-2

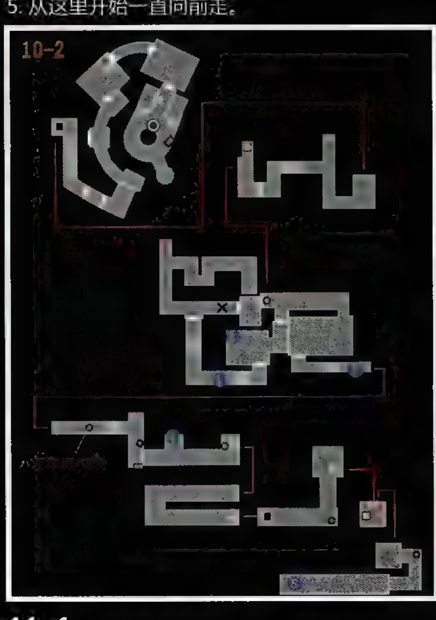
1. 与 Parker 汇合。

2. 被蒸汽挡路后到这里按开关，怪物出现后可射击红色气罐。

3. 剧情。

4. 关掉阀门。

5. 从这里开始一直向前走。



11-1

目标是 BOSS 两边伸出的触手，直升机会不断的扔火箭筒下来，打碎箱子即可获得。注意这个场景里有个神秘的手印。登上直升机后继续用机枪扫射触手，最后用火箭瞄准 BOSS 嘴巴发射。

11-2

1. 打倒所有怪物救起 Raymond。

2. 将 Raymond 带到这里。

3. 翻阅路障去四楼。

4. 找到止血带返回去找 Raymond。

5. 杀掉所有怪物。

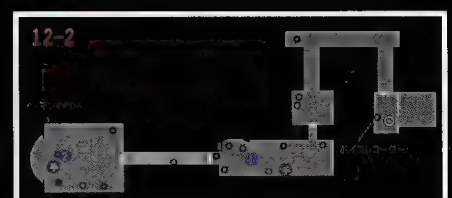
12-1

1. 跟 Chris 分开后前往 2 号点，1 号点出现水下怪物，利用"パルスグレネード /Pulse Grenade"震住它然后迅速逃离。

2. 打开电源后返回跟 Chris 汇合，进入门内。

12-2

1. 最终 BOSS 战。打法请参考怪物介绍部分。



新闻动态

硬件评测

软件部分

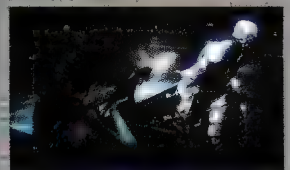
专题策划

攻略研究

读编交流

怪物弱点

ウーズ / Ooze


↑Ooze 是第一个出现的怪物。

橡皮人一样的怪物，一共四种类型，弱点都在头部。普通型 Ooze 和钳子型 Ooze 可通过连续击打手部使其进入硬直状态然后接体术，远距离攻击型只能通过冲击榴弹来造成硬直。爆炸型 Ooze 不能用体术攻击。它会在死亡时爆炸，或者主动接近你爆炸。

グロブスター / Globster

↑超级恶心的大嘴，连续射击吧。

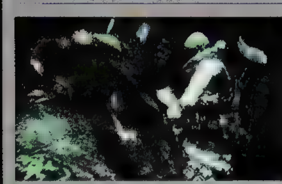
海边发现的肉块型怪物，体型很大，但移动缓慢。弱点是隐藏在身下的嘴巴，它在移动的时候会抬头，有时也会张嘴吼叫吓唬人，此时就能射击到嘴巴。电击榴弹对它们特别有效，B.O.W 诱引炸弹也有效果。冲击榴弹可让它们抬头露出弱点。

フェンリル / Fenrir

↑这些变异的狼非常恼人的小东西。

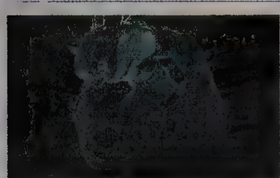
狼型怪物，移动速度特别快。不过别被它们的外表所迷惑，它们的攻击性相对并不强，可以长时间在你身边跑来跑去却不攻击。因为体型小速度快，想要击中它们比较困难。可以使用 B.O.W 诱引炸弹让它们远离你。但它们不受冲击榴弹的影响。弱点是腹部。

ハンター /Hunter


↑最经典的怪物，威胁相当大。

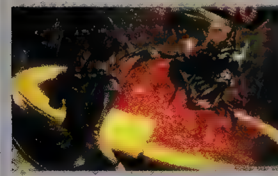
《生化危机》系列第一作就出现过的一种四肢发达的双足直立怪物，速度、攻击都很高。此外它的防御力也很高，只有射击头部才能造成最大伤害。在它高速奔跑或向你跳过来时射击它可造成硬直从而使用体术。B.O.W 诱引炸弹对它无效。

ファルファレルロ / Farfarello


↑只要仔细一点，隐身不是大问题。

隐身版的 Hunter，透明时可使用 Genesis 探查到实际位置。透明时仍可被子弹击中，击中后会肉眼可以看到一定的轮廓。再继续受到攻击后会完全显形。它的弱点等特性都跟 Hunter 一样。只有射击头部才能造成最大伤害。趁它快速向你奔来时打停它可造成硬直。

ギオッゾ / Ghiozzo


↑和 Fenrir 一样让人讨厌。

变异鱼型怪，故事模式中有专门的过场动画介绍它是如何变异的。它和 Fenrir 有些类似，体型小，可以高速的移动。一旦让它接近你的脚下就很难瞄准射击了。可以使用 B.O.W 诱引炸弹让它们远离你，在浅水地带也可使用电击榴弹轻松消灭。

シークリーパー / Sea Creeper

↑让人起鸡皮疙瘩的怪物。

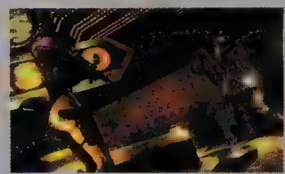
在浅水地带以及水下出现的像蟑螂一样的怪物，经常潜在水下无法射击它，要等它探出水面的短暂时间里攻击。如果被它抓住就要连按键挣脱。另外电击榴弹也有很好的效果。水下碰到它时因为无法攻击，只能逃走，也可用冲击榴弹震晕它。

スカルミリオーネ / Scarmiglione

↑很奇怪这种怪物生前是什么人。

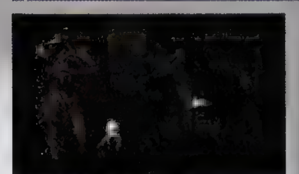
持剑和盾的人形怪物。盾可以防御一切子弹但只能遮挡半个身体，所以看准机会瞄准没被盾挡住的部分。上半身或下半身受到一定伤害后都有可能爆炸。下半身爆炸后上半身继续匍匐前进并用剑刺攻击；上半身爆炸的话则是双脚托着带电的脊椎移动。弱点在头部，冲击榴弹可造成硬直。

スキャグデッド / Scagdead


↑这家伙还残存着一点人类的意识。

胖子人形 BOSS 怪物，会跑步前进同时使用电锯攻击，或喷出捕兽夹形状的陷阱在地上。近身后还可能一击必杀，是个非常危险的 BOSS。它的弱点是两个头部，其中还保留着人形的头部更加脆弱。B.O.W 诱引炸弹有效，冲击榴弹可造成硬直。

感染レイチェル / Infected Rachel


↑瑞秋就是个悲剧的存在。

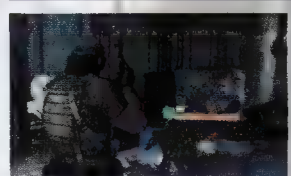
FBC 特工瑞秋变成的 BOSS 怪，攻击方式很像是 Ooze，但她的移动速度可以变得很快，也更耐打。故事模式中感染瑞秋会在第 4 章和第 7 章出现。弱点一样在头部，连续击打手部可造成硬直，连续打腿部的话可以将其撂倒。B.O.W 诱引炸弹有效。

ドラギナッツォ / Draghignazzo

↑紧急回避运用得好的话很简单。

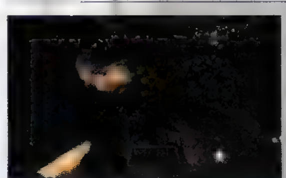
全身被厚重的甲壳覆盖，只有少数部分露在外面，攻击这些地方才能对其造成伤害。它的快速突进可以紧急回避，回避后立刻转身打弱点比较方便。近距离的话它会举起巨大的吸盘手，然后砸下来。如果及时攻击吸盘手可以中断它的攻击。弱点在头部，B.O.W 诱引炸弹没有什么效果。

ベビードラギナッツォ /Baby Draghignazzo


↑速度相当快，看它高速突进很欢乐。

Raid 模式特有的怪物，Draghignazzo 的小型版。因为它在 Raid 模式中是属于速度型怪物，在直线冲撞的时候速度极快。而且因为体型小，弱点也不好瞄准。最好使用强力武器配合能穿透甲壳的蓄力射击插件来攻击它。或者大量使用各种榴弹来攻击它。

マラコーダ / Malacoda


↑魄力十足但打起来不难。

故事模式中出现的鲸鱼变异怪，第 8 章后半和第 11 章主要就是打这东西。它主要的攻击方式就是使用触手，还会发射飞行道具攻击。不断的攻击其触手，期间注意用子弹打掉它发射的飞行道具即可。在第 11 章陆地战的时候飞行员会提供火箭筒，让战斗轻松不少。

アビス完全体 / Final Form Abyss

↑BOSS 设计已经走向奇幻风格了。

最终 BOSS 有三个阶段的攻击方式。第一是隐身后突然在你前面出现，快速攻击造成一定伤害就能中断它的攻击。第二是隐身后出现分身，注意寻找吐紫烟的真身攻击。第三是隐身后不断出现假身混淆视线，注意最后真身出现时会伴有音效。弱点是背后肥大的肉瘤，正面则打心脏和头部。

武器介绍

故事模式中的武器性能

◆手枪

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
92F	3	150	0.80	10
ガバメント /Goverment	3	200	0.70	7
356	5	130	0.80	8
18	3	120	1.20	16

◆散弹枪

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
ィンダム /Windham	3	160	1.00	4
13	4	130	1.20	6
イドラ /Hydra	2	130	0.70	5

◆冲锋枪 *

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
P5	3	110	1.67	50
UG	3	120	1.00	42
36	4	140	0.75	30
-90	4	90	2.50	60

*5、P90 为冲锋枪，其余为突击步枪。[illegible]

◆狙击枪

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
40A1	4	1100	1.00	8
SG1	3	700	1.00	5

◆麦林手枪

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
パイソン	3	1500	0.60	6
L.Hawk	2	1200	0.80	8

◆其他

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
ロケットランチャー /Rocket Launcher	—	30000	1.00	1
無限ロケットランチャー /Infinite Rocket Launcher	—	30000	1.00	—

副武器

◆匕首 / 砍刀 / 手斧

近战武器，可用来打碎木箱和砍掉铁锁，不同人物使用性能也不同。

◆手榴弹

扔出后一段时间爆炸，碰到敌人的话直接爆炸。

◆电击榴弹

对水中的敌人威力巨大，陆上使用则相当于普通手榴弹的威力。另外击中敌人后还可造成短暂的麻痹效果，如果击中同伴的话也会麻痹他，但不会损血。

◆B.O.W 诱引炸弹

投出后发出声响吸引怪物注意然后爆炸，用来给自己解围不错。注意有些怪物不会受到引诱，比如ハンター、会隐形的ファルファレルロ以及使用枪和盾的スカルミリオーネ。

◆冲击榴弹

爆炸后发出巨大冲击波，震住周围的怪物，此时可上前使用体术攻击。对电锯怪スキャグデッド和感染的 Rachel 也有效。另外这也是在水中唯一可以使用的武器，能够定住水怪シークリーパー让你有时间逃走。

故事模式改造部件

名称	效果	可装备武器				
		手枪	散弹枪	冲锋枪	狙击枪	麦林手枪
ダメージⅠ /Damage 1	威力 +10%	○	○	○	○	○
ダメージⅡ /Damage 2	威力 +20%	○	○	○	○	○
ダメージⅢ /Damage 3	威力 +40%	○	○	○	○	○
ダメージⅣ /Damage 4	威力 +60%	○	○	○	○	○
ダメージⅤ /Damage 5	威力 +80%	○	○	○	○	○
ダメージⅥ /Damage 6	威力 +100%	○	○	○	○	○
ダメージⅦ /Damage 7	威力 +150%	○	○	○	○	○
ファイアレートⅠ /Fire Rate 1	连射速度 +15%	○	○	–	○	○
ファイアレートⅡ /Fire Rate 2	连射速度 +30%	○	○	–	○	○
ファイアレートⅢ /Fire Rate 3	连射速度 +60%	○	–	–	○	–
ファイアレートⅣ /Fire Rate 4	连射速度 +60%	–	○	–	–	○
ファイアレートⅤ /Fire Rate 5	连射速度 +150%	–	–	○	–	–
ロングマガジンⅠ /Long Magazine 1	装弹数 +20%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅡ /Long Magazine 2	装弹数 +40%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅢ /Long Magazine 3	装弹数 +80%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅣ /Long Magazine 4	装弹数 +100%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅤ /Long Magazine 5	装弹数 +150%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅥ /Long Magazine 6	装弹数 +200%	–	–	○	–	–
バインドⅠ /Bind 1	阻止敌人前进的力量 +100%	○	○	○	○	○
バインドⅡ /Bind 2	阻止敌人前进的力量 +500%	○	○	○	○	○
デイズⅠ /Daze 1	让敌人硬直的力量 +100%	○	○	○	○	○
デイズⅡ /Daze 2	让敌人硬直的力量 +200%	○	○	○	○	○
デイズⅢ /Daze 3	让敌人硬直的力量 +300%	○	–	–	–	–
クリティカルⅠ /Critical 1	暴击率 +30%	○	○	○	○	○
クリティカルⅡ /Critical 2	暴击率 +100%	–	○	–	–	–
バーストⅠ /Burst 1	一次射击发射 2 发子弹	○	–	–	–	–
バーストⅡ /Burst 2	一次射击发射 2 发子弹	–	○	–	–	–
バーストⅢ /Burst 3	一次射击发射 5 发子弹	○	–	–	–	–
バーストⅣ /Burst 4	一次射击发射 3 发子弹	–	–	○	–	–
バーストⅤ /Burst 5	一次射击发射 3 发子弹	–	–	–	○	–
バーストⅥ /Burst 6	一次射击发射 3 发子弹	–	–	–	–	○
エッジランナーⅠ /Edge Runner 1	体力越少威力越大，最大 +50%	○	○	○	○	○
エッジランナーⅡ /Edge Runner 2	体力越少威力越大，最大 +100%	○	○	○	○	○
インファイターⅠ /Infighter 1	与敌人距离小于 4M 时威力上升，最大 +20%	○	○	○	○	○
インファイターⅡ /Infighter 2	与敌人距离小于 4M 时威力上升，最大 +50%	○	○	○	○	○
インファイターⅢ /Infighter 3	与敌人距离小于 4M 时威力上升，最大 +100%	–	–	–	○	–
ナロウⅠ /Narrow 1	散弹枪攻击范围 -4°	–	○	–		–
チャージショットⅠ /Charge Shot 1	长按射击键可蓄力射击	○	–	–	–	–
チャージショットⅡ /Charge Shot 2	长按射击键可蓄力射击，蓄力时间长但威力大	–	○	–	–	–
チャージショットⅢ /Charge Shot 3	长按射击键可蓄力射击	○	○	○	○	○
チャージショットⅣ /Charge Shot 4	长按射击键可蓄力射击，蓄力时间长但威力大		–	–	–	○
オートローダー /Autoloader	无需装弹动作连续射击	○	○	○	○	○

Raid 模式武器 **

*表格数据为等级 50 时的参考值

手枪

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
M92F	3	3933	1.30	28
ガバメント /Goverment	2	5244	0.75	10
PC356	6	3256	1.15	24
G18	4	2715	4.00	40

散弹枪

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
ウィンダム /Windham	3	2544	1.00	16
M3	2	1794	2.00	13
ハイドラ /Hydra	4	1969	0.85	7
ドレイク /Drake	5	2276	1.25	5

其他

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
ロケットランチャー /Rocket Launcher	—	30000	1.00	1

冲锋枪 / 突击步枪 *

型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
MP5	4	2005	2.50	100
AUG	2	1460	0.80	55
G36	2	1706	0.60	40
P-90	4	1688	8.00	150
ハイローラー /High Roller	3	2481	0.40	32

狙击枪

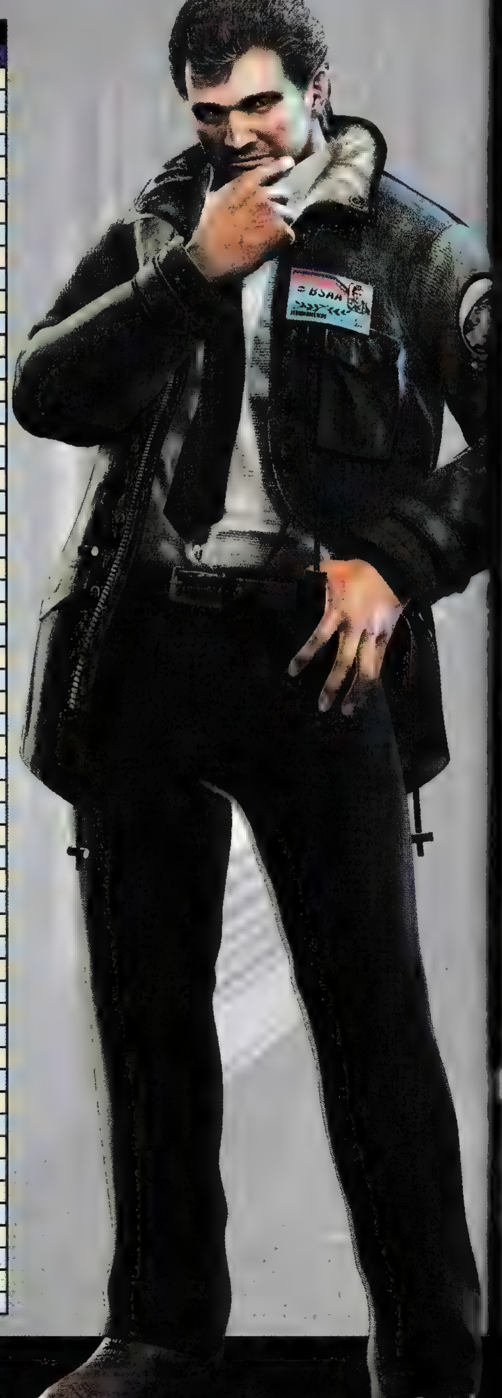
型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
M40A1	3	13653	1.20	16
PSG1	3	9811	2.00	10
村正 /Muramasa	5	28823	0.80	5

麦林手枪

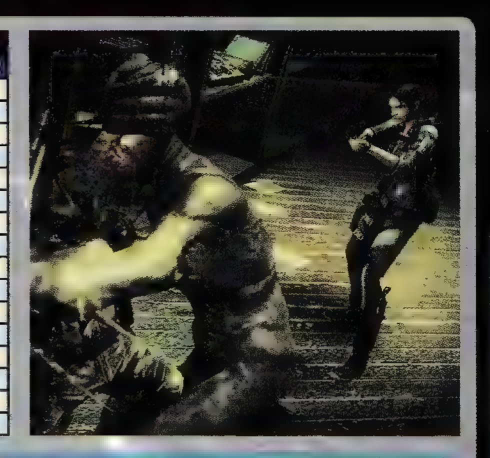
型号	改造槽	威力	连射速度	装弹数
パイソン /Python	2	30040	0.50	5
L.Hawk	2	24032	0.90	8
ペイルライダー /Pale Rider	3	39052	0.30	6

故事模式改造部件

名称	效果	可装备武器				
		手枪	散弹枪	冲锋枪	狙击枪	麦林手枪
ダメージⅠ /Damage 1	威力 +4%	○	○	○	○	○
ダメージⅡ /Damage 2	威力 +8%	○	○	○	○	○
ダメージⅢ /Damage 3	威力 +12%	○	○	○	○	○
ダメージⅣ /Damage 4	威力 +16%	○	○	○	○	○
ダメージⅤ /Damage 5	威力 +20%	○	○	○	○	○
ダメージⅥ /Damage 6	威力 +25%	○	○	○	○	○
ファイアレートⅠ /Fire Rate 1	连射速度 +15%	○	○	○	○	○
ファイアレートⅡ /Fire Rate 2	连射速度 +30%	○	○	○	○	○
ファイアレートⅢ /Fire Rate 3	连射速度 +45%	○	○	○	○	○
ファイアレートⅣ /Fire Rate 4	连射速度 +60%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅠ /Long Magazine 1	装弹数 +10%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅡ /Long Magazine 2	装弹数 +20%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅢ /Long Magazine 3	装弹数 +30%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅣ /Long Magazine 4	装弹数 +40%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅤ /Long Magazine 5	装弹数 +50%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅥ /Long Magazine 6	装弹数 +60%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅦ /Long Magazine 7	装弹数 +70%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅧ /Long Magazine 8	装弹数 +80%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅨ /Long Magazine 9	装弹数 +90%	○	○	○	○	○
ロングマガジンⅩ /Long Magazine 10	装弹数 +100%	○	○	○	○	○
バインドⅠ /Bind 1	阻止敌人前进的力量 +100%	○	–	○	–	–
バインドⅡ /Bind 2	阻止敌人前进的力量 +150%	–	○	–	○	○
バインドⅢ /Bind 3	阻止敌人前进的力量 +200%	○	–	○	–	–
バインドⅣ /Bind 4	阻止敌人前进的力量 +250%	–	○	–	○	○
バインドⅤ /Bind 5	阻止敌人前进的力量 +300%	–	○	–	○	○
デイズⅠ /Daze 1	让敌人硬直的力量 +40%	○	–	○	–	–
デイズⅡ /Daze 2	让敌人硬直的力量 +30%	–	○	–	○	○
デイズⅢ /Daze 3	让敌人硬直的力量 +80%	○	–	○	–	–
デイズⅣ /Daze 4	让敌人硬直的力量 +60%	○	○	○	○	○
デイズⅤ /Daze 5	让敌人硬直的力量 +120%	–	○	–	○	○
エンレイジⅠ /Enrage 1	攻击敌人时吸引敌人注意的几率 +100%	○	○	○	○	○
エンレイジⅡ /Enrage 2	攻击敌人时吸引敌人注意的几率 +200%	○	○	○	○	○
クロークⅠ /Cloak 1	攻击敌人时吸引敌人注意的几率 -40%	○	○	○	○	○
クロークⅡ /Cloak 2	攻击敌人时吸引敌人注意的几率 -80%	○	○	○	○	○
ピアッシングⅠ /Piercing 1	贯通力 +1	○	○	○	○	○
ピアッシングⅡ /Piercing 2	贯通力 +2	○	○	○	○	○
クリティカルⅠ /Critical 1	暴击率 +8%	○	○	○	○	○
クリティカルⅡ /Critical 2	暴击率 +16%	○	○	○	○	○
クリティカルⅢ /Critical 3	暴击率 +24%	○	○	○	○	○
クリティカルⅣ /Critical 4	暴击率 +32%	○	○	○	○	○
クリティカルⅤ /Critical 5	暴击率 +40%	○	○	○	○	○
バーストⅡ /Burst 2	一次射击发射 2 发子弹	○	○	○	○	○
バーストⅢ /Burst 3	一次射击发射 3 发子弹	○	○	○	○	○
イージーヒットⅠ	子弹命中判定范围 +200%	○	○	–	○	○
イージーヒットⅡ	子弹命中判定范围 +400%	○	○	–	○	○
イージーヒットⅢ	子弹命中判定范围 +600%	○	○	–	○	○
エッジランナーⅠ /Edge Runner 1	体力越少威力越大，最大 +17%	○	○	○	○	○
エッジランナーⅡ /Edge Runner 2	体力越少威力越大，最大 +34%	○	○	○	○	○
エッジランナーⅢ /Edge Runner 3	体力越少威力越大，最大 +50%	○	○	○	○	○
インファイターⅠ /Infighter 1	与敌人距离小于 4M 时威力上升，最大 +15%	○	○	○	–	○
インファイターⅡ /Infighter 2	与敌人距离小于 4M 时威力上升，最大 +30%	○	○	○	–	○
インファイターⅢ /Infighter 3	与敌人距离小于 4M 时威力上升，最大 +45%	○	○	○	–	○
アウトレンジⅠ /Outrange 1	与敌人距离大于 4M 时威力上升，最大 +15%	○	–	○	○	○
アウトレンジⅡ /Outrange 2	与敌人距离大于 4M 时威力上升，最大 +30%	○	–	○	○	○
アウトレンジⅢ /Outrange 3	与敌人距离大于 4M 时威力上升，最大 +45%	○	–	○	○	○
ナロウⅠ /Narrow 1	散弹枪攻击范围 -6 °	–	○	–	–	–



名称	效果	可装备武器				
		手枪	散弹枪	冲锋枪	狙击枪	麦林手枪
ーコウⅡ /Narrow 2	散弹枪攻击范围 -12	–	○	–	–	–
ワイドⅠ /Wide 1	散弹枪攻击范围 +4	–	○	–	–	–
ワイドⅡ /Wide 2	散弹枪攻击范围 +8	–	○	–	–	–
チャージショットⅠ /Charge Shot 1	长按射击键可蓄力射击	○	○	–	○	–
チャージショットⅡ /Charge Shot 2	长按射击键可蓄力射击，蓄力时间长但威力大	○	○	–	○	○
チャージショットⅢ /Charge Shot 3	长按射击键可蓄力射击	○	○	–	○	–
チャージショットⅣ /Charge Shot 4	长按射击键可蓄力射击，蓄力时间长但威力大	○	○	–	○	○
コルヌコピアⅠ /Cornucopia 1	30 秒恢复 6 发子弹	○	–	○	–	–
コルヌコピアⅡ /Cornucopia 2	30 秒恢复 2 发子弹	–	○	–	○	–
コルヌコピアⅢ /Cornucopia 3	30 秒恢复 12 发子弹	○	–	○	–	–
コルヌコピアⅣ /Cornucopia 4	30 秒恢复 4 发子弹	–	○	–	○	–
コルヌコピアⅤ /Cornucopia 5	30 秒恢复 1 发子弹	–	–	–	–	○
グレネードランチャー /G.Launch	将榴弹系副武器直线发射出去	○	○	○	–	–
フルバースト /Full burst	一次性发射所有子弹	○	○	○	○	○
オートローダー /Autoloader	无需装弹动作连续射击	○	○	○	○	○
グラトニー /Gluttony	对应子弹用完后使用其他武器的子弹	○	○	○	○	–



Raid 模式角色

人物	角色性能	解锁条件
ジル /Jill	手枪、冲锋枪 / 突击步枪装弹速度 200%	最初可使用。
クリス /Chris	散弹枪、狙击枪装弹速度 200%	最初可使用。
パーカー /Parker	手枪、散弹枪装弹速度 200%	最初可使用。
キース / Keith	冲锋枪 / 突击步枪装弹速度 200%，体术伤害 +50%，砍刀伤害 +100%	完成 50 个任务。
ジェシカ / Jessica	冲锋枪 / 突击步枪、狙击枪装弹速度 200%	到达等级 10。
クエント /Quint	散弹枪装弹速度 200%，手雷爆炸范围 +50%	完成 100 个任务。
レイモンド /Raymond	手枪、麦林枪装弹速度 200%	Raid 模式第二难度全通关。
オブライエン /O'Brian	手枪装弹速度 200%，手雷爆炸范围 +50%	Raid 模式最高难度全通关。
モルガン /Morgan	狙击枪、麦林枪装弹速度 200%	附加关到达最终目的地船首甲板
ノーマン /Norman	冲锋枪 / 突击步枪装弹速度 200%，手雷爆炸范围 +50%	任务レジェンダリー・レイダー /Legendary Raider 达成。

任务列表

故事模式

名称	内容	报酬
序章 / Clear Chapter 1	完成第 1、2、3 章	Raid 模式 1-7 关开放。新的服装（Jill、Chris、Parker）解锁。
第二章 / Chapter 2	完成第 4、5、6 章	Raid 模式 8-12 关开放，新的服装（Keith）解锁。
第三章 / Chapter 3	完成第 7、8、9 章	Raid 模式 13-17 关开放。
終章 /Final Chapter	完成第 10、11、12 章	Raid 模式 18-20 关开放，HELL 难度开放。
CASUAL クリア / CASUAL Cleared	CASUAL 难度以上通关	改造部件チャージショットⅢ /Charge Shot 3（故事模式用）
NORMAL クリア / NORMAL Cleared	NORMAL 难度以上通关	散弹枪ハイドラ / Hydra（故事模式用）
HELL クリア / HELL Cleared	HELL 难度通关	無限ロケットランチャー /Infinite Rocket Launcher（故事模式用）
孤高の挑戦者 / Aloof Challenger	CASUAL 以上难度不使用草药通关（不能用无限火箭筒）	改造部件オートローダー /Autoloader（故事模式用）
シークレットサイン 1/Secret Sign 1	扫描到 1 个神秘手印	草药（故事模式用）
シークレットサイン 15/Secret Sign 15	扫描到 15 个神秘手印	狙击枪 PSG1（故事模式用）
シークレットサイン 30/Secret Sign 30	扫描到 30 个神秘手印	手枪 G18（故事模式用）
達人 /Dodge Master	回避 20 次	改造部件バインドⅠ /Bind 1（故事模式用）
怒りの鉄拳 /Angry Fist	执行最大蓄力体术 10 次	改造部件ロングマガジンⅡ /Long Magazine 2（故事模式用）
研究員 /Researcher	扫描所有的敌人	改造部件エッジランナーⅡ /Edge Runner 2（故事模式用）
B.O.W ハンター /B.O.W. Hunter	杀死 150 个敌人	手枪 PC356（故事模式用）

Raid 模式

名称	内容	报酬
DARK クリア /CHASM Cleared	Raid 模式第一难度全完成	Raid 模式第二难度开放，新的服装解锁。
DARK 全 S クリア /CHASM: All Cleared, S Rank	Raid 模式第一难度全评价 S 级完成	名字以绿色显示。
DEEP クリア /TRENCH Cleared	Raid 模式第二难度全完成	Raid 模式最高难度开放，新的服装解锁。
DEEP 全 S クリア /TRENCH: All Cleared, S Rank	Raid 模式第二难度全完成	名字以青色显示。
ABYSS クリア /ABYSS Cleared	Raid 模式最高难度全完成	新服装解锁。
ABYSS 全 S クリア /ABYSS: All Cleared, S Rank	Raid 模式最高难度全评价 S 级完成	名字以紫色显示。
GHOST SHIP 完全クリア /Ghost Ship 100 percent Cleared	附加关到达最终目的地船首甲板	新角色 Morgan 解锁。
レベル 5/Level 5	升到 5 级	新服装（Jill）解锁。
レベル 10/Level 10	升到 10 级	新角色 Jessica 解锁。
レベル 20/Level 20	升到 20 级	新服装（Parker）解锁。
レベル 30/Level 30	升到 30 级	新服装（Chris）解锁。
レベル 40/Level 40	升到 40 级	新服装（Jessica）解锁。
レベル 50/Level 50	升到 50 级	新服装（Parker）解锁。
伝説の武器 /Legendary Weapon	Raid 专用武器入手	新服装（Quint）解锁。
レジェンダリー・レイダー /Legendary Raider	全部 Raid 专用武器入手	新角色 Norman 解锁。
50 ミッション /50 Missions	完成 50 个任务	新服装（Keith）解锁。
100 ミッション /100 Missions	完成 100 个任务	新角色 Quint 解锁。
200 ミッション /200 Missions	完成 200 个任务	100000BP

Raid 模式		
名称	内容	报酬
500 ミッション /500 Missions	完成 500 个任务	商店贩卖随机武器多一个。
1000 ミッション /1000 Missions	完成 1000 个任务	商店贩卖随机改造部件多一个。
感染ミッション:Gウィルス /Infection: G-Virus	和持有感染任务的 20 个人擦肩或联机	改造部件 Damage 6/ Burst 3/ Critical 5/ Piercing 2/ Cornucopia 3/ Cornucopia 4/ Cornucopia 5
感染ミッション：始祖ウィルス /Infection Mission: Progenitor	和持有相同感染任务的 4 个人擦肩或联机	改造部件 G.Launch/ Full burst/ Gluttony/ Autoloader
感染ミッション：t:Veronica	和持有相同感染任务的 8 个人擦肩或联机	改造部件 Damage 6/ Critical 5/ Piercing 2/ Cornucopia 4/ Cornucopia 5
感染ミッション：tウィルス /Infection: T-Virus	和 10 个人擦肩或联机	G18/Hydra/High Roller
感染ミッション：tアビス /Infection: t-Abyss	和持有感染任务的 10 个人擦肩或联机	Drake/Muramasa/Pale Rider
ウーズ撃破 /Defeat Ooze	杀死 20 个ウーズ / Ooze	10000BP
ハンター撃破 /Defeat Hunter	杀死 20 个ハンター /Hunter	20000BP
グロブスター撃破 /Defeat Globster	杀死 20 个グロブスター /Globster	10000BP
ギオッゾ撃破 /Defeat Ghiozzo	杀死 15 个ギオッゾ / Ghiozzo	10000BP
シークリーパー撃破 /Defeat Sea Creeper	杀死 5 个シークリーパー / Sea Creeper	10000BP
スキャグデッド撃破 /Defeat Scagdead	杀死 5 个スキャグデッド / Scagdead	35000BP
ファルファレルロ /Defeat Farfarello	杀死 10 个ファルファレルロ / Farfarello	40000BP
感染レイチェル撃破 /Defeat Infected Rachel	杀死感染レイチェル /Infected Rachel	10000BP
ドラギナッツォ撃破 /Defeat Draghignazzo	杀死 5 个ドラギナッツォ / Draghignazzo	40000BP
ベビードラギナッツオ撃破 /Defeat Baby Draghignazzo	杀死 5 个ベビードラギナッツオ / Baby Draghignazzo	30000BP
スカルミリオーネ撃破 /Defeat Scarmiglione	杀死 10 个スカルミリオーネ / Scarmiglione	30000BP
アビス完全体撃破 /Defeat Final Form Abyss	杀死アビス / Abyss	40000BP

技巧汇总

Lv49 的武器

Raid 模式下武器的最高等级为 50，但是 50 级的武器其强化部件插槽数量是固定的，其他等级则是随机出现。因此某些 49 级的武器很可能比 50 级的多 1 个或 2 个插槽，配合强力插件的话实际效果要比 50 级武器好很多。所以可以根据情况选择使用 49 级武器。

Raid 模式联机时的对话指令

操作方式	指令	对话
A/B/D	十字键↑ +X	走吧。
	十字键↑ +B	停下。
	十字键↑ +A	来这里。
	十字键↑ +Y	感谢。
C	十字键← +X	走吧。
	十字键← +B	停下。
	十字键← +A	来这里。
	十字键← +Y	感谢。

通缉任务

擦肩通信或者跟人联机 Raid 模式之后，故事模式的任务中会出现对方给你的补给品，而 Raid 模式中则会出现 WANTED 任务。完成 WANTED 任务的方法是到指定的关卡（选关界面下会有紫色王冠符号标记）里去寻找有通缉者名字的怪物并杀死他。

Raid 模式分数加成

Raid 模式每一关会根据你的实际表现给予 BP 奖励，包括命中率、杀敌数、受到的伤害以及过关时间。此外如果你的表现突出还会有加分具体如下：

パーフェクトショットボーナス /Perfect Shot Bonus：命中率 100%

ノーダメージボーナス /No Damage Bonus：无伤过关。

ジェノサイドボーナス /Genocide Bonus：关卡内敌人全灭。

トリニティボーナス /Trinity Bonus：以上 3 条全达成。

新闻动态 硬件评测 软件部分 专题策划 攻略研究 读编交流

■游戏名称：MARIOKART 7
■游戏类型：RAC
■发售日期：2011年12月1日（日版），12月4日（美版）
■开发公司：Nintendo

马里奥赛车7

彻底攻略

任天堂年底继《超级马里奥3D大陆》之后的又一杀手级游戏，马里奥世界的角色们化身卡丁车手，让激烈的竞速比赛过程中充满了欢乐的气氛。本次加入了全新的水陆空三栖赛道，以前经典的老赛道重制时也做了大胆的变更。本篇攻略对除了对系统解说之外，各条赛道也有详细的介绍，看完之后你也许能在朋友之中立于不败之地。

系统基础

如果你以前玩过《马里奥赛车》，那么7代里很多基本的技巧你肯定都熟悉。当然7也有不少新加入的要素比如第一人称视角等等，最关键的漂移加速方法也变了，注意练习哦。

游戏模式

●グランプリ/Grand Prix

完成由4条赛道组成的系列比赛，每条赛道都按照名次计分。连续4场比赛后按总分决出冠军。分为50cc、100cc、150cc、镜像四种难度。“镜像”难度下赛道会呈现左右翻转的状态，AI控制的对手也会更加强大。要打通所有150cc难度下的赛道后才会出现。

●タイムアタック/Time Trials

单人出场，以最快速度完成某一条赛道为目标。游戏开始的时候身上就会有一个三重蘑菇道具，用完就没有了，需要考虑在哪里使用、如何使用。系统会记录下你的最终成绩以及单圈最快速度，并将整个过程录下来形成鬼车数据。你的鬼车数据会自动传递给与你联机、插肩的人，你也可以在这个模式下调出自己和其他人的鬼车数据，借此研究更快的路线。

●ふうせんバトル/Balloon Battle

在专门的对战场地中，通过使用道具等手段攻击对手获得分数，时间内得分最高者胜出。每个人身上一开始会有三个气球，受到攻击就会破裂。

●コインバトル/Coin Runners

在专门的对战场地中，时间内收集最多金币者胜出。可以使用道具等手段攻击对手让他们掉落身上的金币。

基本操作

功能	按键
油门	A/Y
刹车/倒车	B
方向盘	摇杆（左右）
小跳	R
漂移	按住A/Y加速时，R键跳起，然后晃动摇杆（左右）
使用道具	L/X
切换地图比例	点击下屏
切换视角	十字键↑切换第一人称，其他方向返回三人称

*由于3DS主机形状的关系，长时间游戏或者使用第一人称来游戏手都不会感觉特别舒服。有条件的不妨买一个第三方的外设握把。官方的右摇杆外设不支持本作。

进阶技巧

●加速启动

比赛开始前倒数读秒的时候，在数字“2”差不多变得最大的时候开始按住油门键不动，这样在比赛正式开始时车辆就会以加速的状态启动。虽然同为加速，但如果你以最佳的时机开始按键，加速的状态就会持续最长时间，让你以绝佳的状态开始整个比赛。这个时间只有一瞬间，想要掌握好这个最佳时间需要丰富的经验才行。

大多数马车玩家都知道这个技巧，不要输在起跑线上啊。

●特技动作

从Wii版继承的空中特技。当卡丁车腾空时（平地按R键跳起不算）的瞬间快速按一下R键，车手就能做一个特技动作，同时有闪金光的效果；并且在车子落地后会短暂加速。有很多情况可以让车腾空，比如冲上斜坡，有些赛道还能将车子弹起来（比如火焰花杯第三赛道的巨大音符）。掌握好按R键的时间，特技动作加速是简单又实用的技巧。

空中做出的动作根据角色有不同的变化，但效果都一样。

●漂移加速

车辆达到一定速度按R键跳起，落下后不要松开R键，再推摇杆左/右就是漂移。漂移一段时间轮胎会冒蓝色火花，此时松开R键车辆就会加速。如果看到蓝色火花后继续漂移，最终会变成红色火花，这样松开R键后加速程度更高。《马里奥赛车DS》中的漂移时交替按左右键快速出火花的系统取消了，实现漂移加速必须持续漂移一定的时间。所以对弯道以及对赛车性能的熟悉就更加重要了。

●漂移调整

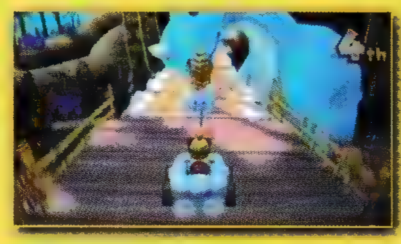
保持漂移的状态下，推摇杆左右可以对漂移的路线进行小的调整。过大弯道时可以适当往反方向调，让漂移的弧线更大更长，急转弯时则相反。注意反方向调整时会使得漂移加速的火花需要更长时间才能出现，反之则时间变短。这种调整还可以在漂移时躲避路上的一些障碍物。

●复原加速

如果不幸从赛道边缘掉了下去（或其他无法返回赛道的情况发生），你的卡丁车会被坐云上的小亀ジュゲム/ Lakitu用绳子钓上来重新放回赛道中央。这时候看准时机，在车子落地的一瞬间按油门键，就能实现瞬间加速，多少挽回一些时间损失。相比《马里奥赛车DS》，本作按键的时机要求更严格。

●原地转向

同时按下油门和刹车时就可以原地转向了，这个技巧在气球和金币战斗这种对车辆操控特讲究的模式中非常有用，可及时的调整车头的方向，方便使用道具瞄准。在正规的竞速模式下，如果不小心正面撞上墙或者跑反了方向也可以快速的恢复过来。



一定看准落地瞬间再按键，网络对战时延迟貌似不会造成影响。

●跟随加速

紧跟前面车辆，你的车头会出现类似气流穿过的效果，同时也会出现大风吹过的音效。保持这种状态一定时间之后，你的车身会出现被气流包围的效果，速度也会突然开始提升。（跟随的时候，只需要一瞬间的失误，就会失去气流效果，这时就意味着又要重新跟随一段时间。）这种速度跟使用蘑菇道具的效果差不多，可以轻易超过你刚才尾随的前车，还可以顺便撞他一下。尾随时要求的精度比较高，一不小心失去气流效果就又得重新计算跟随时间，所以操作并不简单。同时，加速后转向性能会减弱，如果对这个加速开始的时机不熟悉，就有可能失控，运气不好还可能冲出赛道。

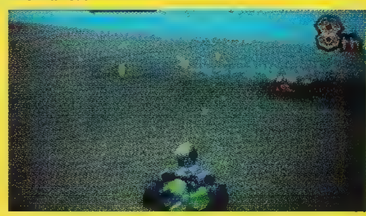
自己是否被对手跟随，可以通过感觉或者下屏的地图来判断。由于需要长时间紧密跟随，被跟随的车辆只要向后使用道具，比如香蕉皮、龟壳、火焰花、炸弹人等等，都很容易击中对手。

●滑翔

赛道中经过蓝色的滑动箭头，就能展开滑翔翼飞起来了。在空中也可以通过打方向盘来左右移动，摇杆上下则是控制滞空时间。就像是一般的飞行模拟游戏一样，往上推车头往下，滞空时间缩短，车辆速度加快；往下推车头上抬，滞空时间增加但速度下降。有些场地还有管道往上吹风，飞过去可以增加滞空时间。另外不少关卡有强制飞行的区域，在这些地段摇杆推上速度会降低，推下速度会提升。

●潜水

潜水时操作跟飞行差不多，水下浮力影响车辆感觉很飘。



入水时摇杆推上能加速，接着完全不推动摇杆，这样漂浮的距离最远。

多人模式

多人联机对战才是《马里奥赛车7》的最大乐趣，记得找上朋友们一起玩。而且任天堂加强了网络方面的机能，能让朋友之间更方便的进行交流和对战。找人也更简单了。

基本操作

标题画面下选择みんなで/Local multiplay就是本地联机的多人游戏模式。支持一卡多机的Download Play，不过没有卡的人只能使用固定角色ヘイホー/Shy Guy，以及默认的初始卡丁车。

对战时可以选择跟单人游戏时一样的グランプリ/Grand Prix模式，跑一个大奖杯赛。VS模式则是可以不停的比下去。剩下的气球和金币大战也跟单人模式的一样。接下来可以选择难度，是否让CPU出战，赛道的选择方式，使用道具的种类以及分组。

多人游戏时看重比赛结果就选第一个模式，跟单人模式类似。

クラス（级别）的选择关系到车辆的最大速度，以及CPU车辆的难度。

网络联机

标题画面中第三个按钮是通过互联网和全世界的玩家一起来联机游戏（みんなで/Online multiplayer）。连上Wi-Fi网络，点击这个按钮之后还有三个选项。

せかいのだれとでも/Worldwide

与全世界的玩家一起在竞速模式或对战模式下联机游戏，对手为随机配对。比赛前每个人都可以选择一条赛道（或者选随机），然后再由电脑在所有参赛选手中抽选一个人的赛道作为下一场比赛的赛道。比赛结束后，根据每人的排名来增减VR分数。

所谓VR分是网络对战专用的计分，每个人最开始都是1000分。每场比赛增或减的量要看当时参赛人员的分数差。赢了比你分数高得多的人，你的VR增加就会多。而输给了分数高的人，只要不是最后一名，你也会增加一定的VR分。VR分数可以说从一定程度上反映了玩家的水平，不过最主要的还是反应玩家的联网游戏时间吧。

注意如果你在比赛中途断网退出（你的人物会改由电脑控制继续和别人比赛），系统必定会扣你的VR分。停止不动大概10秒钟，或者在赛道上逆行大概5秒钟，系统也会自动把你踢出比赛，从而减少VR分。

在网络上对战过的人，他们的鬼车数据会通过不知不觉通信（Spotpass）传递到你的3DS上。（所谓鬼车就是在这个时间模式中以透明的形式出现，演示他的行进路线，不会对你的行动产生影响。）通过在标题画面中选择进入马里奥赛车频道（マリオカートチャンネル/Mario Kart Channel），就能看到有哪条赛道传来了新的鬼车数据。点击可以直接开始タイムアタック/Time Trials模式。

フレンドやライバルと/Friends/Opponents

这里会列出所有跟你交换过FC码的朋友，或者最近跟你在网络上联机对战过的人。如果他们也在联网玩，你会看到他们名字后面有图标（显示他们正在玩什么模式）。这时选中他们再按A键就能加入他们正在进行的比赛了。

按照小编的经验，如果网速不是很好的情况下，有可能你在试图加入朋友游戏的过程中，他们的比赛队伍已经满了。这时游戏并不会提示你，而是自动搜索其他人，结果最后还是跟陌生人联机了。所以想要确保和朋友联机，还是看看下面的社群吧。

擦肩通信

擦肩通信用来接收别人的鬼车数据，同时也可跟他们的Mii形象玩グランプリ/Grand Prix模式，此时他们由电脑操作，难度为150cc。如果这些人中有使用你还没有获得的卡丁车部件，胜过他们就可以随机获取一件。

马里奥赛车频道（マリオカートチャンネル/Mario Kart Channel）右下的Mii图标就可以对擦肩通信时的所传递的很多数据进行设定。第一项是选择Mii形象；第二项是编辑对别人说的话；第三项是组装车辆，这里的车辆只跟擦肩通信传递给别人的数据有关，你自己的比赛还是可以随意选择。另外建议大家多选择需要解锁的隐藏部件，让别人有机会得到它，你自己也不会有任何损失；第四个是选择登场的赛道。

コミュニティで/Communities

社群的作用就像我们网上的各种群，是朋友们在网上聚会联机的地方。社群的规模可大可小，2人或10万人都可以。社群的比赛不同于一般的联机比赛，而更像是单人游戏时那种4条赛道一场的比赛（具体哪条赛道依然是大家选择后随机抽取）。如果不断线，就必须打完4条赛道才能正式的结束一场比赛（选择いいえ/NO）。另外这里所获得的分数跟VR无关，只是社群内部的分数。社群排名前三位的会有名字和分数列出，让你向其他人炫耀。

●新建社群的方法

想建立社群的人选择“+”图标按钮（コミュニティをつくる），然后选择一个社群的图标；输入社群的名称；选择游戏模式（竞速模式的各种排气量或对战模式）以及使用道具的规则——分别是所有道具可用（アイテムすべて/All Items）、只有金币（こうらのみ/Coins Only）、只有香蕉皮（バナナのみ/Bananas Only）、只有蘑菇（キノコのみ/Mushrooms Only）、只有炸弹兵（ボムへいのみ/Bob-ombs Only）、不能用道具（アイテムなし/No Items at all）；最后是编写介绍这个社群的文字。全部搞定后确认就能获得群号了。

●加入社群和开始游戏的方法

想加入社群的人选择放大镜图标按钮（番号でさがす），输入社群的号就能加入了。加入过的社群会直接显示在菜单中，想要进行社群中的比赛时，点击进入，然后等待其他人的加入。有人进来后可以选择下屏的各种短句表达自己的心情，不论谁选择第一项红字（日版是“さあ　はじめよう！”），比赛就会在几秒钟内开始。如果你想更多人一起玩，就不要在人少的时候选择这个。当然，你的朋友们也要了解这一点才行。

●删除社群的方法

光标选中想要退出的社群按X键然后确认。删除社群后只要记得群号以后还可以再加回去，社群的分数保持不变。为了防止你不小心把几个任天堂官方推荐的社群给删除了，下表列出了所有四个，另外还有我们《掌机迷》的社群。

名称	社群号	备注
Mario Cup	31 1814 6257-0573	100cc，所有道具可用。
はじめてのコミュニティ	04-2906-7233-0319	50cc，所有道具可用。这里面并不是所有人都是初学者。
バナナてんごく♪	58-1323-8235-2976	150cc，只能用香蕉皮。对驾驶技术有信心的可以来这里试试。
ドッカン！ボムへい	57-8059-6483-8481	气球大战，只能用炸弹兵。
NPGM	56-3027-2642-7338	150cc，所有道具可用。《掌机迷》的社群，欢迎来玩。

道具介绍

如果不能使用道具，《马里奥赛车7》的乐趣将减少一半。当大家熟悉了所有道具的性能之后，跟朋友联机的时候才能有的放矢。知道怎么防御对手的道具攻击也是很酷的事。

道具列表

道具的使用是《马里奥赛车》系列不可缺少的系统，给单纯的竞速增加了许多欢乐，也有着自己独特的战术。要获得道具就要开车穿过赛道中的“？”箱子，屏幕左上角的道具栏就会开始转动，最后随即获得一件道具。本作一共18种道具，功能有强有弱，各不相同。获得它们的几率跟你当时在赛道中的排名有关，下表给大家提供参考（4为最高几率获得，0为无法获得，-为暂不确定。如果比赛时不够8人，请将第8位的数据往左移动）：

道具名	排名1	2	3	4	5	6	7	8
香蕉皮	4	-	-	-	-	-	0	0
三重香蕉皮	2	-	-	-	-	-	0	0
绿龟壳	4	-	-	-	-	-	0	0
三重绿龟壳	0	-	-	-	-	-	0	0
红龟壳	1	2	4	4	-	-	-	-
三重红龟壳	0	1	3	3	-	-	-	-
蘑菇	1	3	3	-	-	-	-	-
三重蘑菇	0	1	3	3	3	4	4	3
黄金蘑菇	0	0	0	0	0	1	3	4

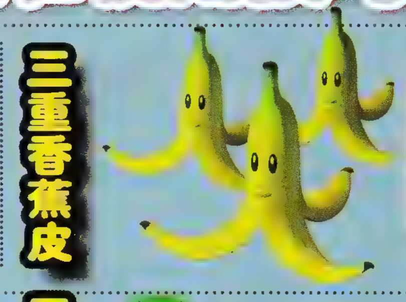
道具名	排名1	2	3	4	5	6	7	8
炸弹兵	0	1	2	3	3	3	-	-
乌贼	0	0	2	2	3	4	3	3
蓝龟壳	0	0	0	0	0	2	3	3
无敌星	0	0	0	-	3	4	4	3
炮弹杀手	0	0	0	0	0	0	3	3
闪电	0	0	0	0	0	0	0	4
火焰花	0	3	3	3	3	3	-	-
超级树叶	1	3	3	3	3	3	0	0
幸运七	0	0	1	2	2	3	3	3

全18种道具功能和使用技巧说明

香蕉皮

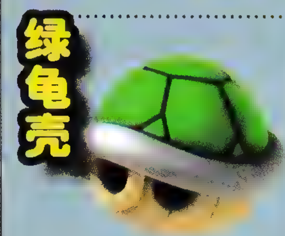
放置到赛道上的香蕉皮，不仔细看的话容易跟金币搞混。行驶中碰到香蕉皮会导致卡丁车旋转，速度降到最低。按下L键后默认是直接丢在身后的赛道上，配合摇杆推上或者斜上，也可以往前面扔出去，跳起投掷能投得更远。按住L键不动的话是将香蕉皮拖在车后，可以用来抵挡一次绿龟壳或红龟壳的攻击。

三重香蕉皮



香蕉皮升级版，按下L键会将三个香蕉皮都自动拖在身后。接下来再按L键就能跟普通香蕉皮一样一个一个放置或者投掷出去。

绿龟壳



向前发射的绿龟壳，投出后会直线滑行，如果碰到卡丁车能将它掀翻，也可以用来打掉一些路上的障碍物，撞到赛道边可以反弹。按住L键不动可以像香蕉皮一样拖在车后，抵挡一次绿龟壳或红龟壳的攻击。配合摇杆推下或者斜下，可以往后面发射绿龟壳。

三重绿龟壳

绿龟壳升级版，按下L键后三个绿龟壳围着你转，碰到对手的话可以直接掀翻他们，也可以帮你抵挡香蕉皮和绿、红龟壳。再按L键就跟普通绿龟壳一样。

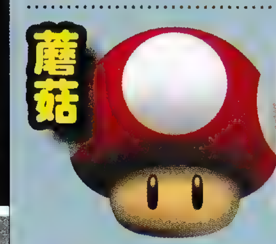
红龟壳

向前发射的红龟壳，会自动的追踪前面比你名次高一位的车手。如果你排名第一，那么就是直线发射，跟绿龟壳一样可以用来打掉一些路上的障碍物，不过撞到墙壁无法反弹。按住L键不动也可以拖在车后抵挡绿龟壳或红龟壳的攻击。配合摇杆推下或者斜下，可以往后面发射红龟壳。向后发射时并没有追踪效果，而是直线滑行。

三重红龟壳

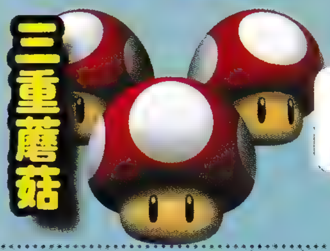
红龟壳升级版，按L键后也是三个围着你转，可以直接撞人或防御。再按L键跟普通红龟壳一样。

蘑菇



使用后一定时间内速度上升，在这段时间驶入雪地泥地或者赛道外围的草地等场所都不会减慢速度，所以有很多捷径都要靠蘑菇加速来进入的。蘑菇也可以用来躲避蓝龟壳，不过对付红龟壳基本没什么效果。

三重蘑菇



一次性给你三个蘑菇，挑战时间的タイムアタック/Time Trials模式一开始也会给你一个三重蘑菇。

黄金蘑菇

在第一次使用之后，大约8秒内可以无限连续使用。每一次的加速效果跟普通蘑菇相同。

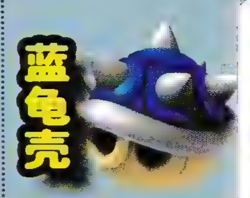
炸弹兵

按L键后会将定时炸弹往前丢到赛道上，推摇杆上或斜上再按L键，或者跳起来按L键，能投掷得更远。炸弹兵会自己走动，并在一定时间后爆炸，有卡丁车经过时也会爆炸。被炸到的车辆会被掀翻，在爆风快消失的阶段碰到的话则是较轻的旋转。按住L键的话是将炸弹兵拖在车后，你也可以推摇杆下或斜下往身后放置。拖在车后走的时候，受到龟壳、火球之类的攻击就会立刻在身后爆炸，但是你不会受到影响。所以如果看到别人身后拖着炸弹兵，最好拉开距离，不要贸然攻击。

乌贼

排名比自己靠前的所有对手屏幕上都会被喷上墨汁，影响他们的视野范围，一定时间后自动消散。排名越前墨汁越多。受害者可以通过使用蘑菇加速的方式来立刻甩掉墨汁，经过赛道中的黄色加速板也有同样效果。其他方式加速比如漂移加速等等无法甩掉墨汁。

蓝龟壳



发射后沿着赛道中间向前滑行，掀翻途中碰到的所有车辆和其他障碍，最后到达排名第一的车手头上，绕几个圈后落下爆炸，形成跟炸弹兵差不多范围的蓝色爆风。你也可以配合摇杆推下或者斜下，往后面发射蓝龟壳，不过这样做意义不大。在蓝龟壳最终飞到第一名头上之前，如果第一名被后面的车超过，那么蓝龟壳会改变目标，朝新的第一名冲去。而如果目标已经到达终点，那么目标就会变成还没有冲线的车手中名次最高的。

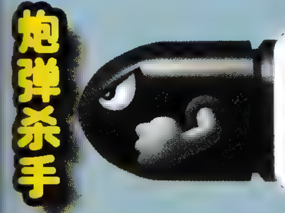
躲避蓝龟壳

躲避蓝龟壳的方法：理论上炮弹杀手、无敌星等道具在效果时间里都无敌，不受蓝龟壳影响。但是获得这些道具然后冲到第一名位置上的情况并不多（特别是在对战的时候），所以最靠谱的方法还是利用蘑菇加速来躲避。在听到蓝龟壳警报的时候，如果身上正好有蘑菇，就做好准备，等蓝龟壳在你头上转几圈后落下的一瞬间使用蘑菇，时间掌握得当就能毫发无损的冲出爆炸范围。另外如果第二名追得很紧，在听到蓝龟壳警报后也可以故意让第二名超过你，从而摆脱阴影。

无敌星

约8秒时间内无敌，除了掉落赛道，其他情况都无法影响你。同时行驶速度加快，驶入雪地泥地或者赛道外围的草地等场所也不会减慢速度。而且这段时间内你去撞对手的卡丁车可以将他们撞翻。

炮弹杀手



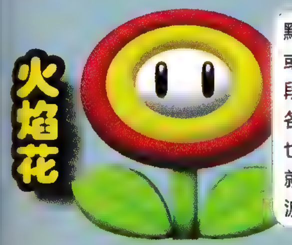
一定时间内变身成炮弹杀手，高速沿着赛道自动前进，并且处于无敌状态，能撞翻途经的对手。使用炮弹杀手时要注意变身结束后的惯性，如果在弯道多的地方解除变身，掌握不好就很容易冲出赛道。

闪电

除了自己，其他所有车手都会被闪电击中旋转，身上的道具会掉落，赛道上的各种障碍也会消失。被击中的车手体型会变小，速度减慢。空中滑翔的车子被击中后也会立刻落地，如果此时他们脚下正好是深渊，就直接掉下去了。变小的时间长短会根据排名调整，排名越靠前时间越长，反之亦然。比如第7名中闪电变小后几乎立刻就能复原。变小的卡丁车如果被正常的车撞到会被压扁。另外利用被闪电击中后道具会掉落消失这一点，当你在下屏看到对手获得了好的道具时，就可以害他用不了。

排名靠前的人肯定都不希望后面的人使用闪电，因为基本就全没得跑。

火焰花



默认为向前发射火球，也可以配合摇杆推下或者斜下往后面发射。发射10发火球或者一段时间之后消失。火球可以穿透香蕉皮以及各种龟壳，所以前方的人就算拖着这些东西也无法防御你的火球。对方如果拖着炸弹兵就要小心了，你发射火球会引爆炸弹，可能波及自己。

幸运七

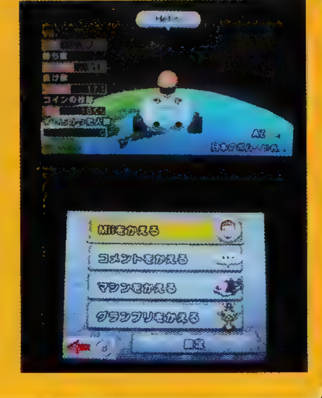
一次性出现7个道具围着你转，分别是香蕉皮、绿龟壳、红龟壳、蘑菇、乌贼、炸弹兵、无敌星。再按L键就是使用正好转到你正前方的那个道具。围着你转的这些道具对其他人来说也有作用。比如说对手靠近你，撞到了龟壳就会被掀翻。如果撞到了无敌星，那么他就变得无敌了（你就没得用了）。还有，转动中的道具如果受到火球或炸弹兵爆炸的攻击会消失，被闪电击中后道具也会掉落到地面上，无论谁碰到到都有作用（捡到路上的乌贼只有自己会被喷墨汁）。情急之下建议快速连按L键，确保使用到无敌星的效果。

超级树叶

使用后约10秒时间内长出狸猫尾巴，再按L键就是甩动尾巴，能够掀翻靠近的车辆，扫除附近的障碍。绿红龟壳打过来的时候甩尾巴还能把龟壳再弹回去。如果被绿红龟壳等道具打中就会立刻解除尾巴变身，相当于抵挡一次进攻。在弯道使用时要注意，因为在甩尾巴的瞬间无法转向，同时也会中断漂移产生的蓝色或红色火花。

关于金币

金币并非可以在比赛中使用的道具，是比较特殊的一种。赛道中金币的作用一是收集起来换取卡丁车零部件，另一个就是提升卡丁车的最高速度。即使是完全相同性能的两辆车和车手，获得金币多的人速度会更快。另外根据日本杂志先前的消息，金币多了蘑菇加速的效果也更强（实际效果不明）。一条赛道最多收集10个金币，受到攻击或者掉落赛道后会掉落3个左右的金币。

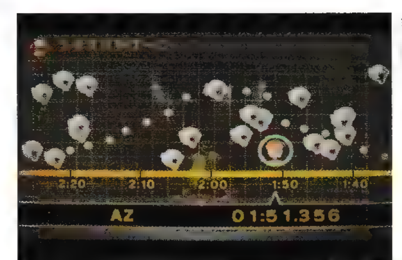


有个零部件需要收集20000枚金币才能出现。一次最多10枚的话，需要2000场比赛，慢慢收集吧。

赛道详解

因为可以很方便的获取别人的鬼车数据（实在没条件也没关系，卡带内置官方的鬼车数据，每条赛道有两个），可以通过在タイムアタック/Time Trials模式中观察别人的路线来熟悉每一条赛道。当然，时间模式下的路线都是最理想的，普通对战的时候不一定用的上（可以在这些最佳路线上放置香蕉皮等障碍阻止对手顺利通过）。所以这里再简单的对每条赛道解说一下。

可以在Time Trials模式下直接选择某一条赛道来练习。



如果你能联网或者擦肩获得别人的鬼车数据，选赛道时上屏会有大家的成绩走势图。

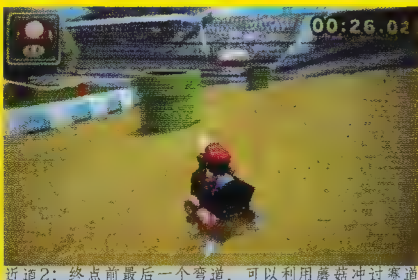
タイムアタック/Time Trials模式下一开始就拥有三重蘑菇，因此一些近道在对战模式中未必能实现。

蘑菇杯 キノコカップ/Mushroom Cup

キノピオサーキット/Toad Circuit

经典的8字形赛道，弯道都比较大，可以练习漂移加速技巧。第二圈开始路上的滑翔跳台会升起，可飞到空中捡金币。

近道1：从隧道内出来后马上就能看到的跳台，有蘑菇的话冲上去可省去走弯道的时间。



近道2：终点前最后一个弯道，可以利用蘑菇冲过赛道内侧有绿水管挡着的草地。使用漂移加蘑菇达到最佳效果，也要注意躲开水管。

デイジーヒルズ/Daisy Hills

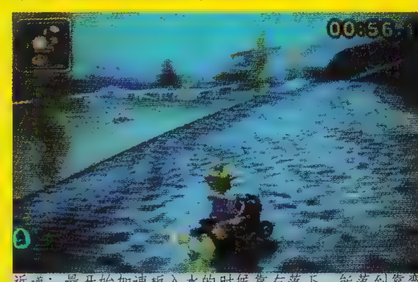
开始不久路面上的圆木可以让你腾空，记得按R键加速。赛道中后期有一段大的飞行路段，有闪电的话就趁此机会使用把对手击落吧。

近道1：圆木地段上坡后紧跟着的左转区域，可以利用蘑菇走内侧的草地，草地中还有一个跳台。

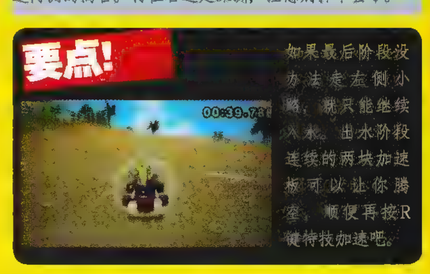
近道2：飞行区域之前的左转，同样利用蘑菇走内侧的草地，可以到达左边的小路。飞行过程中可以尽量往左靠，穿过风车扇叶。

プクプクラグーン/Cheep Cheep Lagoon

水下场景比较多的一条赛道。水下地面起伏很大，车辆很容易腾空，按R键的特技加速在这里很重要。第一条水下路段后期的贝类在张开的时候也是可以冲过去跳起来的，但要注意时机，它会合起来夹住你。出水后，走左侧的小路有加速板和滑翔板，能快一些。



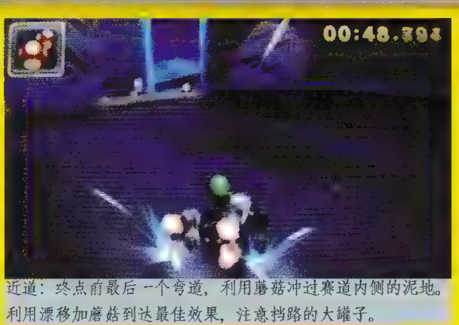
近道：最开始加速板入水的时候靠右落下，能落到靠弯道内侧的高台。再往右边是深渊，注意别掉下去了。



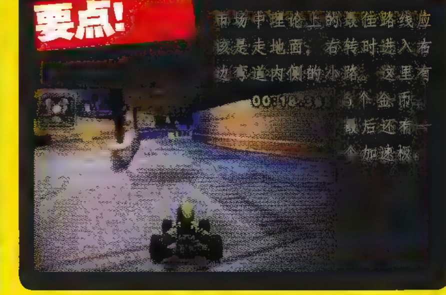
如果最后阶段没办法走左侧小路，就只能继续入水。出水阶段连续的两块加速板可以让你腾空，顺便再按R键特技加速吧。

ヘイホーカーニバル/Shy Guy Bazaar

开场后不久即进入分支路线很多的市场，可以跳到右侧棚顶，或者在地面摊位的空隙间穿梭。一般来说没必要跳上棚顶，从实际情况来看，跳上去其实是比较浪费时间的。市场后有一段连续跳跃的地段，确保每一次跳跃都按R键做特技加速，这样能加快不少，而且也不难操作。在连续跳跃地段之前左边有一条分支路线，设置有加速板。但因为距离过长，时间上依然没有优势。接着是大段的飞行地段，同样是闪电的最佳攻击时间。



近道：终点前最后一个弯道，利用蘑菇冲过赛道内侧的泥地。利用漂移加蘑菇到达最佳效果，注意挡路的大罐子。



市场中理论上的最佳路线应该是走地面，右转时进入右边弯道内侧的小路。这里有5个金币，最后还有一个加速板。

火焰花杯 フラワーカップ/Flower Cup

ウーフーアイランド1/Wuhu Loop

这是系列首次出现的区段式赛道，以一条长赛道的3个区代替了同样的赛道跑3圈的方式。在这样的情况下，就不会出现第一圈扔下的香蕉皮第二圈仍有效的情况了仔细看地图你会发现第二区和第三区各有一条偏离主赛道延伸出去的小路，这里是为多人联机时提供的多一种选择，追求速度的话并没有多少优势。另外第二区中段，过一个左弯时注意内侧的高台，上面有两个跳台可用于特技加速，是比较快的路线。

近道1：开场没多久就能看到右侧大片绿地，中间有一个跳台。有蘑菇的话直线冲过去是最快的。

近道2：二区非常显眼的三根柱子。利用漂移加速能跳上去，连续跳跃就能直线通过这里。其难度非常大，如果不是时间模式专程来挑战还是不要选择这条路较好。

近道3：第二区末尾的大幅度左转可以利用漂移和蘑菇走赛道内侧的草地高速过弯。

近道4：第三区快结束时的下坡，左边草地上有一个跳台，利用蘑菇冲过去。

ロックロックマウンテン/Rock Rock Mountain

进入洞穴的时候会有蝙蝠飞出来，不要跟它们撞上了。飞行路段从第二圈开始可以利用水管里吹出的风飞得更远。最后在终点之前是一个大的上坡，利用加速板往上冲的时候也要注意不时落下的滚石。

近道2：滚石坡之前的大右转，赛道右侧有跳台，要利用蘑菇冲过去。

近道1：一开始右转就能看到一个粉白相间的跳台，马上向左漂移，利用加速滑上这个跳台就能跳过中间的空隙，无需使用蘑菇。

マリオサーキット/Mario Circuit

赛道很宽，弯道也大，注重时间的话就要注意多走弯道内线了。大蘑菇弹跳之后落地是一段短促的之字形赛道，如果野地行驶能力较强或者有蘑菇的话直接从左侧跳台直线穿越好了。

近道1：开始后过第一个左弯就能发现右边草地中的跳台，利用蘑菇直线冲过去。

近道2：赛道末端滑翔伞打开后靠左飞，看准地面的跳台落下，能弹一下之后接着飞，直接飞到管道里。

近道1：穿过两个食人花之后就能看到正前方的跳台，可利用蘑菇冲上去。

ミュージックパーク/Music Park

很有趣的一条赛道，驶过琴键会弹出一串旋律。注意琴键中突出的部分会使车子跳起来，可能影响漂移的效果。赛道中段有几个巨大的音符跳来跳去，它们落地的时候也会把你弹起来，这是可以按R键特技加速。

近道2：终点附近的一个U型大弯道，可以跳到中间的圆台上直线弹过去。

无敌星杯 スターカップ/Star Cup

パックンスライダー/Piranha Plant Slide

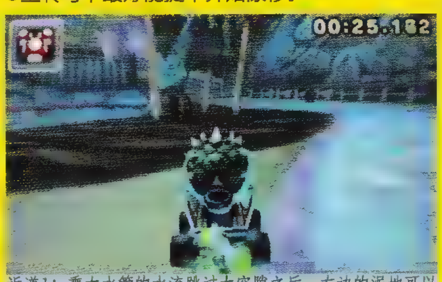
有点像《超级马里奥兄弟》地下关卡的风格。第一株食人花的后面有一条小道，有不少金币。如果车子的操控能力较高，可以绕过食人花利用跳台跳上去。水中地面上的绿水管也可以跳起做特技。

近道：水中路线的最后紧接滑翔，注意不要让两旁的水流压低了你的高度。保持高度飞过城墙，瞄准正前方的白色栅栏中间的空缺加速飞过去。前面的草丛不用担心，可以撞烂它。

要点！食人花之后左转会看到赛道两边有加速板，利用它们跳到对面的平台是最快的路线，可能的话就不要走中间[illegible]

ワリオシップ/Wario Shipyard

注意比赛开始后第二个加速板跳入水中时稍微靠右一点，因为水里还有一个加速板。进入隧道之后，往左转的时候左边是没有护栏的，而且右边还有两个水管会间隔的往左边喷水，要小心别被推下去。出水后进入船舱，驶入甲板后马上就是U型转弯，最好能提早开始漂移。



近道1：乘大水管的水流跳过大空隙之后，左边的泥地可以利用蘑菇冲过去。

近道2：终点前最后一个弯道前有一个小跳台，利用漂移加速可以侧滑过去。

ネオクッパシティ/Neo Bowser City

相当考验漂移过弯技巧的一条赛道，有些弯道还没有护栏，结合你的卡丁车性能多进行漂移练习吧。另外因为下雨的关系，野地行驶性能高的卡丁车会有一定的优势。终点之前最后一个左向的大弯道本身不难，但地面上会有三摊油，要注意躲开。

近道1：如果有蘑菇的话，开始后进入室内的第一个左弯道可以加速走最内线的泥地。

近道2：终点前是一段滑翔路线，飞起来后往左，利用终点大屏幕前面往上吹的鼓风机能飞得更远，直接到达赛道第一个右弯的位置。

ウーフーアイランド2/Maka Wuhu

又一个区段式赛道。一开始加速板飞过小车之后有两条路选择：可以沿着大路走，利用漂移加速和土堆做特技；也可以落地后马上左转跳过木斜台走小路。二区段进城堡之前的左转，左边水下其实也可以走。最后滑翔路段可以走左或右两条路，如果想上右边的屋顶利用加速板，要注意高度，别撞到房子上。此外本赛道还有一个大BUG，具体请看攻略最后。（对战时请不要使用。）

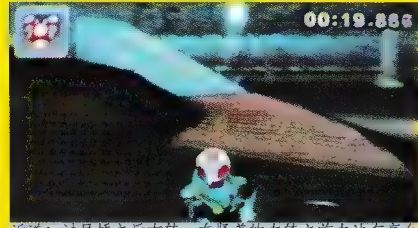
近道1：一区最后的右转利用蘑菇从草地中穿过。因为距离长，一个蘑菇不够，最少要两个。有黄金蘑菇或无敌星可以走这里。

近道2：进入城堡的另一条路，前面是一段草地，如果利用蘑菇冲过去的话要注意接下来的人字形弯道。

特别赛杯 スペシャルカップ/Special Cup

DKジャングル/DK Jungle

大金刚风格的丛林遗迹赛道，有"DK"标记的木桶打开后会掉出来香蕉皮。开始后不久的大树两边有树根可以跳起做特技。还有从第二圈开始，最后阶段滑翔路线中的图腾会吹风阻碍你前进，注意躲避。

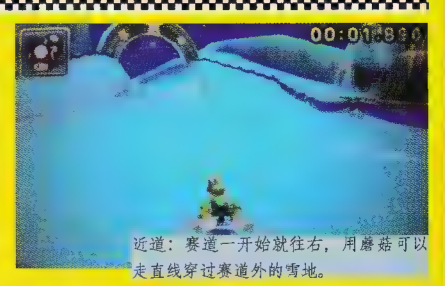


近道：过吊桥之后右转，在紧接着的左转之前左边有高台可以上去开滑翔伞。这个高台因为角度问题，操控性能不好的卡丁车很难及时转弯开上去。

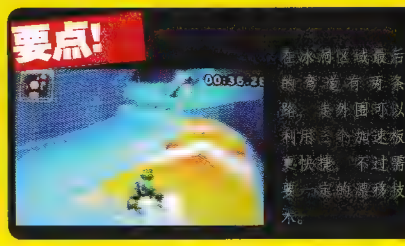
要点！终点前的最后一个弯道有两条路，里面的一条路线更短，难度也不大。如果不是为了收集金币，建议不要选择外围的路线。

ロゼッタプラネット/Rosalina's Ice World

赛道全程基本都被冰雪覆盖，所以野地行驶性能高的车辆抓地力会更好。特别是赛道窄、障碍多，抓地力显得更加重要了。第一圈赛道的中段可以走湖面上的冰面，但是第二圈开始没有蘑菇基本无法跳到冰面上，只能从水下走。水下有不少金币，也有小突起可以做特技。



近道：赛道一开始就往右，用蘑菇可以走直线穿过赛道外的雪地。



要点！在冰洞区域最后的弯道有两条路，走外围可以利用三条加速板更快捷，不过需要一定的漂移技术。

特别赛杯 スペシャルカップ/Special Cup

クッパキャッスル/Bowser's Castle

这里充满了各种障碍和喷发的岩浆，要小心驾驶。水下路段中有一个加速板跳台，但是如果一直大幅度漂移转弯的话可能会错过。如果错过了就干脆一鼓作气漂移下去好了。路上还有不少小跳台，但后面都是大坑，而且是不是有岩浆喷上来，走那里的话要注意速度和时机。

近道1：上城堡2层后右拐过一个直角弯，在左边就能看到进入一个管道的平台。普通的速度就能跳过去。

近道2：最后的弯道之前，岩浆的缺口前利用蘑菇往跳台右边冲，能直线经过这个弯道。

レインボーロード/Rainbow Road

系列历来的特色赛道，弯道复杂，而且多没有护栏。这一次还变成了区段式，第一区段和第二区段的末尾彩虹赛道上会有波浪状的起伏，可以跳起来特技加速。另外滑翔时穿过空中的金色星星圈也能加速，让你飞得更远。第二区段末尾落下的星球表面是处于低重力状态，实际效果跟水下是一样的。

近道：从光环上下来展开滑翔伞之后，利用星星圈和加速蘑菇适当往左飞，直线穿过弯道。

要点！

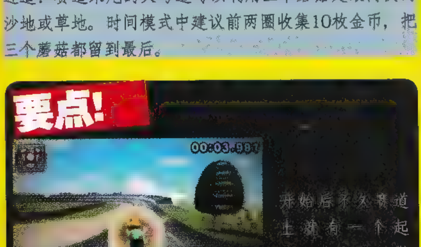
第三区开始的一段路地面上有黑色区域闪烁彩虹色箭头，在这上面走可以加快速度。

龟壳杯 こうらカップ/Shell Cup

64 ルイージサーキット/N64 Luigi Raceway

同样是入门级的赛道，没有什么明显的近道，多走赛道内侧吧。

近道：赛道末尾的大弯道可以利用三个蘑菇走最内侧的沙地或草地。时间模式中建议前两圈收集10枚金币，把三个蘑菇都留到最后。



要点！

开始后不久赛道上就有一个起跳，这里可以做特技加速。

GBA クッパキャッスル1/GBA Bowser Castle 1

GBA时代的直角弯赛道，要小心岩浆和石块。

近道：从第二圈开始，原本加速板连跳的区域会升起蓝色的滑翔跳台。飞起来之后往左飞过岩浆，可以看到转角处一个小斜台，从那里落下再跳回赛道。如果空中还能有蘑菇加速就更好了。

要点！

仔细观察赛道会发现有黄黑相间条纹表示边缘都没有护栏，可以利用跳跃从这些地方走，节省不少时间。

Wii キノコキャニオン/Wii Mushroom Gorge

Wii版中比较受欢迎的一条赛道，难度也不大。两个主要的分支路线中，理论上都有比较快的线路：第一个是右边的蘑菇连跳路线，第二个是左边的滑翔路线。对战时根据情况选择吧。

近道：终点前最后一个弯，利用蘑菇走内侧的草地。

要点！

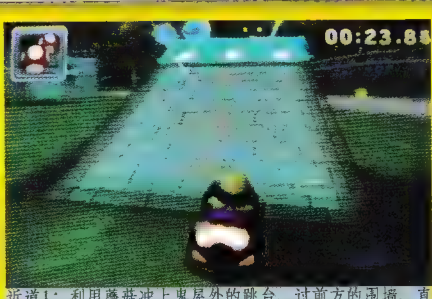
红色蘑菇有弹跳作用，每次弹起来都可以做特技。

DS ルイージマンション/DS Luigi's Mansion

最初进入鬼屋的台阶就可以跳起来特技一下。进入鬼屋后是一个270度的转弯，技术好的话可以全程漂移。出鬼屋一个左弯之后就能看到蓝色的滑翔跳台，那是一条近路。

赛道后半的大片泥地，野地行驶性能高会有一定的优势，利用漂移尽量走直线的冲过这里吧。要注意会自己来回移动的树木，利用漂移时的方向调整躲过它们。

泥地中间还有一圈会转动的问号箱，时间模式下则是金币。能不能获得也需要一定的技术和运气。



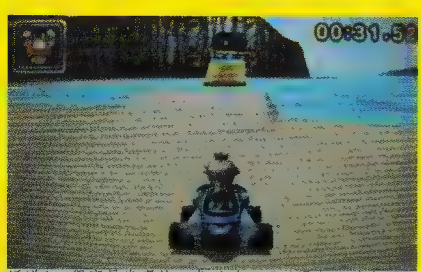
近道1：利用蘑菇冲上鬼屋外的跳台，过前方的围墙，直接到达泥地区域。

近道2：如果错过了近道1，也可以利用蘑菇冲过前面的围墙缺口。

香蕉杯 バナナカップ/Banana Cup

64ノコノコビーチ/N64 Koopa Beach

弯道多，外围多为水下场景，尽量避免到水下去。同时注意潮汐的变化，不少路段如果潮汐退去，就不会被水的阻力减速，可以直接走直线了。否则只能走大弯道，多用漂移加速吧。如果有蘑菇、幸运星之类的道具也可以无视水下的阻力，直接走直线。

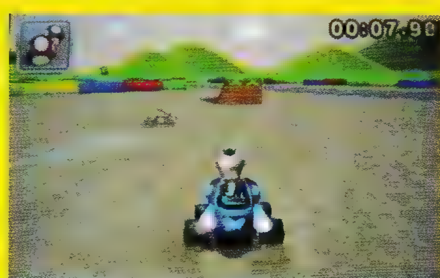


近道1：很容易发现的一条近道，可以滑翔飞过山洞，但是要蘑菇加速冲向前方的小跳台才能跳到大跳台上。

近道2：退潮的时候，终点前的一个弯道可以直接走直线，顺便获得5个金币。

SFCマリオサーキット2/SNES Mario Circuit 2

赛道中也有不少水管挡路，漂移的时候要注意。另外很多的弯道都可以走内侧的沙地，有蘑菇或无敌星配合可以多走这些地方。滑翔跳台前的一个弯道内侧沙地很短，不用蘑菇的话也不会损失太多速度。



近道1：开始转过几个急弯之后，能看到左边沙地里的跳台，可以利用蘑菇冲过去。

近道2：滑翔开始后速度快的话可以拉高直接往终点方向飞，速度不够则可以中途落在赛道护栏外左侧长条形的黄色蹦床上弹一下继续飞。

Wiiココナッツモール/Wii Coconut Mall

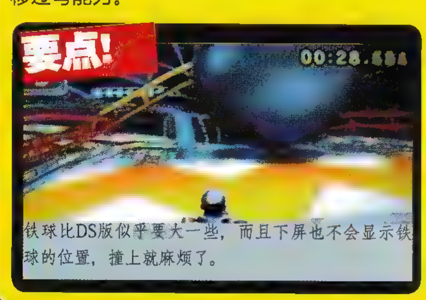
商场内部的楼梯、电动扶梯、喷泉之类的都能够跳起来做特技，要多加利用。电扶梯分为上行和下行，而且过一段时间就会更换。要注意箭头提示，不要走下行扶梯。

近道：开上第一个电动扶梯之后的右转可以从二楼最右侧的商铺穿过。商铺里的地面会减速，建议用蘑菇冲过去。

赛道末的停车场区域有三个加速板，但这里有两辆车会前后移动，小心别撞上。

DSワルイージピンボール/DS Waluigi Pinball

这一条赛道并不存在什么近道，主要看你的漂移过弯能力。



铁球比DS版似乎要大一些，而且下屏也不会显示铁球的位置，撞上就麻烦了。

赛道后半的开阔区域障碍很多，撞上不是被撞翻就是被弹开，应尽量避免。

树叶杯 このはカップ/Leaf Cup

64カラカラさばく/N64 Kalimari Desert

这赛道有行驶的火车，如果过道口的时候赶上火车到了就会浪费大量的时间。其实两个道口前都有滑翔跳台，要蘑菇之类的道具冲过去。

近道1：注意赛道左边，第一个和第二个仙人掌之间左转有一条坡道，上面是滑翔跳板可以飞过第一个道口。

近道2：开始后过第一个道口，右边地上很明显的滑翔跳板高台，需要蘑菇冲过去。终点前不远的右边也有一个跳台。

DS DKスノーマウンテン/DS DK Pass

雪地覆盖大部分的赛道，部分弯道没有护栏，漂移需要一定技术。很多U形弯道可以走的。而且在グランプリ/Grand Prix模式中有一个道具箱必会出现蘑菇、无敌星、幸运七三种道具其一种。

近道1：第一个左向U形弯道可以用蘑菇冲过内线地势较高雪堆。

树叶杯 このはカップ/Leaf Cup

DS DKスノーマウンテン/DS DK Pass

近道2：第二个左向U形弯道内侧很高，也可以用蘑菇上去，特殊的道具箱就在这上面。

GC デイジークルーザー/GCN Daisy Cruiser

又是一条没有明显近道的赛道，分支路线比较多。

要点1：餐厅内的餐桌会跟随船体的倾斜而移动，如果没动就赶紧加速冲过去。

要点2：餐厅后的急转弯很容易掉到下面的水路，不过里面有贝壳可以跳跃做特技，还有加速板。而上面的路窄、弯道急，根据情况选择吧。

闪电杯 サンダーカップ/Lightning Cup

Wii ノコノコみさき/Wii Koopa Cape

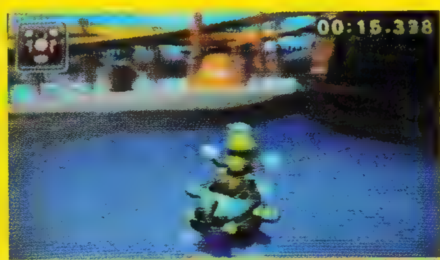
赛道中段有河流，顺着走能加速。后面则是一段很长的水下之字形路线，要躲避迎面游来的鱼。最后的弯道里侧有相当急的水流，没有蘑菇等道具还是走外侧吧。

近道1：开始后没多久就能看到一个很多敌人走动的右转，右边的草地可以直接蘑菇冲过去。

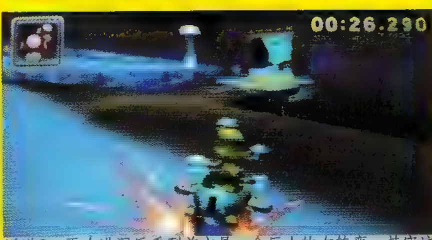
近道2：进入水管之前河流的最后一个右转，可以用蘑菇走最里侧。

GC ディノディノジャングル/GCN Dino Dino Jungle

前段的恐龙脚会来回的踩踏，中段还有不少间歇泉，都要注意躲避。中段有两个分支路线，都有理论上的最短路线，就是第一次玩的话比较难注意到。



近道1：往上走的木架路段有三条分支，最近的是最右边的一条。这条路一般会被洞口挡住，出洞就要马上右转。

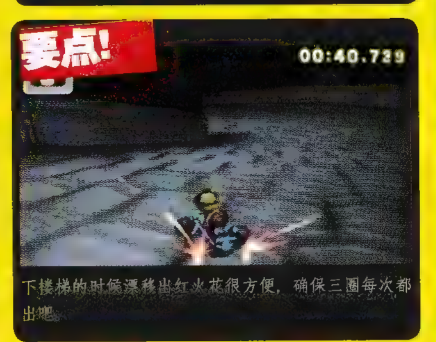


近道2：再次进洞后看到前方是一个巨大的右转弯，其实这里右转90度就能看到一个滑翔跳台，前面的泥地可以用蘑菇冲过去。想要走这里就要提前准备。

DS キラーシップ/DS Airship Fortress

相比原来的DS版，这里飞船射出来的炮弹数量更多、速度更快。体重轻的角色要特别注意别被撞到。紧接着地面不时冒出来的鼹鼠也很讨厌。看到它们稍微露头就要小心了，很快它们就会全部顶出来，此时如果碰到就会翻车。漂移水平高的话尽量绕行避开它们。这一关也不存在近道，看漂移功夫。

比赛开始的直线路段有两个落差，这里腾空的时候可以做特技。

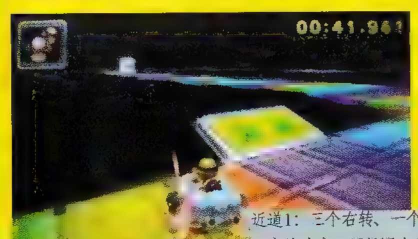


下楼梯的时候漂移出红火花很方便，确保三圈每次都出吧。

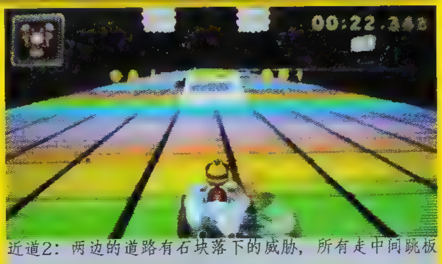
炮弹飞行的这段直路可以利用高低差跳到两边的矮墙上，不过除了躲避炮弹外并没有太多用处。

SFC レインボーロード/SNES Rainbow Road

直角版的彩虹赛道，两边完全没有护栏。这里最大的特点就是石头怪砸下来的时候会将赛道震出波浪，你的车子如果因此浮空的话记得按R键做特技。



近道1：三个右转、一个左转之后会看到跳台，利用这个可以快速的过第二个左转。但是要一定的速度，而且因为角度问题，操控性不好的车子恐怕很难走这里。



近道2：两边的道路有石块落下的威胁，所有走中间跳板是最好的，但是需要蘑菇加速。150cc下速度快的车子能直接跳过去。

部件列表

部件组装是本作新加入的系统，一台车辆分为三个部件：车身、轮胎、滑翔伞。最初只提供了7种部件供组合，在グランプリ/Grand Prix模式中收集一定数量的金币就能随机解锁新部件。另外还有三个黄金部件要用特殊的方式解锁。

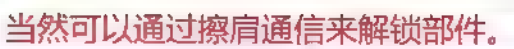
能力值效果

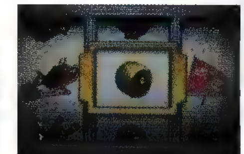
速度（スピード/Speed）	卡丁车的最高速度，这里的1点数值相当于1个金币的速度加成。
加速（かそく/Acceleration）	从起步到最高速度所需时间，数值越高时间越短。
重量（おもさ/Weight）	根据重量的差别，重车可以把轻车撞开一定距离，把对手撞离赛道是最好的效果。
操控（ハンドリング/Handling）	数值越高，卡丁车转向越快速，漂移之外的普通转向时减速幅度越小。
野地行驶（オフロード/Off-Road）	部分赛道的冰面和沙地泥地等路段减速幅度减小，不易打滑。赛道外围的泥土或草地等地面减速幅度减小。

部件的解锁

グランプリ/Grand Prix模式中收集金币是主要的解锁方法。当达到一定数量的时候，就会随机解锁一个部件。滑翔伞中的ビーストカイト/Ghastly Glider除外，它是固定最后一个通过金币解锁的部件，要5000个金币。解锁金币数量分为4个等级，具体见下表。

金币范围	获得部件的时机	获得次数
50~300枚	每50枚金币获得一个	6次
400~1000枚	每100枚金币获得一个	7次
1200~1800枚	每200枚金币获得一个	4次
2000~5000枚	每500枚金币获得一个	7次





当然可以通过擦肩通信来解锁部件。

部件能力值列表

每个部件都有自己固定的能力值，将所有3个部件的能力值加起来就是你所组成的卡丁车的性能了。不过要看最终性能还要加上驾驶角色的能力值，这个请看后文的角色部分。

车身

日文名	美版英文名	速度	加速	重量	操控	野地
スタンダード	Standard Kart	4	4	4	5	4
スケルトン	Pipe Frame	3	5	3	5	5
バナナバギー	Bolt Buggy	5	2	5	4	5
コバルトセブン	Blue Seven	6	2	5	4	4
ダンガンダッグ	Zucchini	6	3	4	4	4
H2O	Cloud 9	2	5	3	7	4
クッパクラウン	Koopa Clown	4	3	4	7	3
サンドランナー	Cact-X	3	3	4	6	5
レトロまる	Tiny Tug	2	4	5	5	5
タルポッポ	Barrel Train	5	4	5	3	4
エッグワン	Egg 1	3	6	3	5	4
Bダッシュ	B Dasher	6	2	4	6	3
ジェットサイダー	Soda Jet	5	5	3	5	3
ワルビデール	Bruiser	6	3	5	3	4
マッハクイーン	Bumble V	4	6	3	3	5
バースデーガール	Birthday Girl	2	6	3	7	3
ゴールドカート*	Gold Kart	5	4	4	5	3

*：ゴールドカート解锁方式为Wi-Fi联机对战分数（VR）达到10000分。

轮胎

日文名	美版英文名	速度	加速	重量	操控	野地
ノーマルタイヤ	Standard	4	4	4	5	10
ワイルドタイヤ	Monster	7	1	8	0	15
ワイルドレッド	Red Monster	7	2	7	0	15
ウッドリング	Wooden	2	6	2	10	10
スーパーキノコ	Mushroom	5	3	2	10	5
スポンジタイヤ	Sponge	3	6	1	5	10
スリックタイヤ	Slick	8	3	5	0	0
リングタイヤ	Slim	3	5	3	10	5
ローラータイヤ	Roller	1	7	0	13	5
ゴールドタイヤ*	Gold	8	2	6	0	0

*：ゴールドタイヤ解锁方式为所有难度大奖赛获得至少一星评价（共32个奖杯）。

滑翔伞

日文名	美版英文名	速度	加速	重量	操控	野地
スーパーカイト	Super Glider	0	0	1	0	0
パラフォイル	Paraglider	0	1	0	0	0
バサバサカイト	Swooper	0	1	0	0	0
フラワーカイト	Flower Glider	0	1	0	0	0
ピーチパラソル	Peach Parasol	0	1	0	0	0
ビーストカイト*	Ghastly Glider	0	0	1	0	0
ゴールドカイト**	Gold Glider	0	0	1	0	0

*：收集5000枚金币时解锁。
**：ゴールドカイト解锁方式为擦肩通信100人。（有说收集10000枚金币也可以解锁，不确定。）

角色性能

新游戏一开始可以选择8名角色。在单人游戏グランプリ/Grand Prix 模式150cc难度下，获得一个奖杯优胜就可以开启一个角色，还可以使用Mii形象车手。具体情况如下。

初期可用角色

マリオ Mario

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
6	4	4	1	1	中

ージ ...gi

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
6	4	4	1	1	中

ピーチ Peach

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
5	6	2	2	1	中

ヨッシー Yoshi

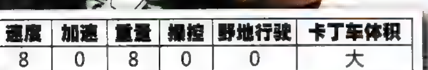
速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
5	6	2	2	1	中

ノコノコ Koopa Troopa

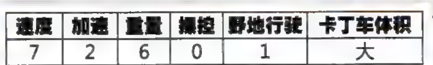
速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
4	8	0	2	2	小

クッパ Bowser

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
8	0	8	0	0	大



ドンキー Donkey Kong



速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
7	2	6	0	1	大

キノピオ Toad

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
4	8	0	2	2	小

隐藏角色

解锁条件
150ccキノコカップ/Mushroom Cup优胜。

デイジー Daisy

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
5	6	2	2	1	中

解锁条件
150ccフラワーカップ/ Flower Cup优胜。

ワリオ Wario

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
8	0	8	0	0	大

解锁条件
150ccスターカップ/ Star Cup优胜。

ロゼッタ Rosalina

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
7	2	6	0	1	大

解锁条件
150ccスペシャルカップ/ Special Cup优胜。

メタルマリオ Metal Mario

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
8	0	8	0	0	中

解锁条件
150ccこうらカップ/ Shell Cup优胜。

ヘイホー Shy Guy

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
4	8	0	2	2	小

解锁条件
150ccバナナカップ/ Banana Cup优胜。

ハニークイーン Honey Queen

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
8	0	8	0	0	大

解锁条件
150ccこのはカップ/ Leaf Cup优胜。

ハナチャン Wiggler

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
7	2	6	0	1	大

解锁条件
150ccサンダーカップ/ Lightning Cup优胜。

ジュゲム Lakitu

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
4	8	0	2	2	小

解锁条件
任一难度8个大奖赛优胜。

Mii

速度	加速	重量	操控	野地行驶	卡丁车体积
6	4	4	1	1	中

其他技巧

当你自认为已经是这个游戏高手的时候，来看看这些小技巧吧，也许就有被你忽略掉的东西。这里还有些是游戏里面的小彩蛋，争取把它们全都打出来吧。

第一人称视角

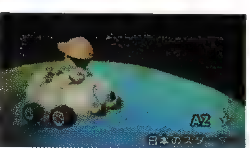
进行比赛时，随时都可以按下十字键的↑切换成主视角游戏，此时可以通过转动3DS本身来模拟方向盘的动作，同时依然可以使用摇杆来操作。主视角时按下十字键的←或→或↓返回正常的三人称视角。另外如果你在设定菜单中（点击马里奥赛车频道内右下角的Mii形象图，设定按钮在最下方）关于陀螺仪的选项（最后一项）选择关闭，那么第一人称视角时只能使用摇杆操作。

评价条件

グランプリ/Grand Prix比赛模式的评价分为8个等级，分别是E、D、C、B、A、★、★★、★★★。评价主要看最后的分数，使用道具击中对手的次数，以及漂移、特技动作的成功次数等诸多要素。另外跑到赛道之外甚至掉落赛道都会对评价有负面的影响。一般想要获得★★★的最高评价，除了4条赛道全部第一获得40分之外，比赛过程中还不能有太多失误。

人物称号

马里奥赛车频道的Mii状态菜单右下会显示你当前人物的称号。这个称号会随着你的游戏进度和驾驶风格改变，具体的要求现在还不太清楚，不过大家一看名称就能猜到个大概吧。日版具体如下表：（OO表示你主机设定的地区）



日文	译名
○○のルーキー	○○的菜鸟
○○のガード名人	○○的防御名人
○○の逆転レーサー	○○的逆转车手
○○のボム兵名人	○○的炸弹兵名人
○○のあらくれもの	○○的粗暴车手
○○のバナナ名人	○○的香蕉名人
○○のこうら名人	○○的龟壳名人
○○のトップレーサー	○○的顶级车手
○○のスターター	○○的启动高手
○○のおてほんレーサー	○○的范本车手
○○のセーフレーサー	○○的安全车手
○○のドルフィン	○○的海豚
○○のルーズレーサー	○○的散漫车手
○○のジャンパー	○○的跳跃者
○○のはやぶさ	○○的隼
○○のドリフトキング	○○的漂移之王
○○のドリフトクイーン	○○的漂移女王
○○のドリフトスター	○○的漂移明星
○○のエース	○○的王牌

方向盘标记

一场比赛下来，如果大部分时间都是使用的第一人称模式，那么在成绩列表中你的名字后会有一个方向盘图标（跟★号标记同一位置），让对手知道你是在用这种比较困难的操作方式进行的比赛。使用第一人称进行的时间挑战赛也会留下方向盘标记。如果在一定次数（大概100次）的比赛中有90%是使用第一人称视角，那么以后你的方向盘标记会从黑色变成金色。

结束画面变化

打通游戏后的职员列表动画后，会有Thank you for playing的画面出现。此时推动摇杆镜头会跟着移动。当你打出所有的隐藏角色之后，这个画面会变成全家福版本。

Mii广场

参加了社群并且联网对战的话，对战过的Mii就会跑到你的Mii广场里去，这样很容易就能达到100多人的规模。这些Mii不会像普通擦肩通信而来的Mii那样有详细的资料，也无法交换拼图和当救国王的勇者。但他们可以帮你达成Mii广场里与人数有关的成就（お祝いリスト），比如广场达到100个人之类的。

评价条件

グランプリ/Grand Prix比赛模式的评价分为8个等级，分别是E、D、C、B、A、★、★★、★★★。评价主要看最后的分数，使用道具击中对手的次数，以及漂移、特技动作的成功次数等诸多要素。另外跑到赛道之外甚至掉落赛道都会对评价有负面的影响。一般想要获得★★★的最高评价，除了4条赛道全部第一获得40分之外，比赛过程中还不能有太多失误。

存档删除

游戏只有一个存档位置，但你可以通过删除存档来达到初始化游戏卡带的效果。删除的方法是启动游戏之后，在屏幕显示"MARIOKART7" LOGO的时候，同时按住ABXY四键并保持一段时间。注意存档删除后无法复原，删除前请三思。

星标记

如果你能将单人游戏中的所有四个难度的8个奖杯（共计32个），都获得优胜（金奖杯），并且获得★或以上的评价，在马里奥赛车频道的Mii状态菜单里就会有一个★的标记。然后进行单人或多人比赛时，在下屏的成绩列表中，你的名字后面也会有★标记。同理，如果32个奖杯都是★★或★★★评价，这些地方就会显示★★或★★★，可以用来向别人炫耀你的成绩。

标题画面变化

当你获得上面提到的★标记后，标题画面会产生变化，随机的显示不同的角色主题图。

BUG

游戏时按HOME键返回系统界面，或者盒盖休眠，再返回游戏的时候都有可能出现声音消失的情况。可以尝试再次盒盖休眠然后打开的方法修复，如果不行，关机重来。

无敌星杯的第4条赛道ウーフーアイランド2/Maka Wuhu有个BUG可以大幅度抄近道，方法是：从第二区段开始后没多久进入山洞之前停下，右转，往赛道外的湖里跳，这样小龟ジュゲム/ Lakitu会把你直接吊起送到第二区段结尾城堡的位置，一下节省近20秒的时间。（官方已经通过eShop下载补丁形式修正该BUG。）

↑如果你不安装补丁修正这个BUG，就没有办法进行网络对战。

火焰纹章 觉醒

■游戏名称：ファイア[illegible]エムブレム 覚醒 ■开发公司：Intelligent Systems
■游戏类型：SLG ■发售日期：2012 年 4 月 19 日（日版）

说起[illegible]火焰纹章 觉醒》[illegible]算是任天[illegible]双[illegible]中首个原创的《火纹》系列游[illegible]（DS[illegible]两作都是重制复刻版）。游戏保留了[illegible]作备受好评的自创角色系统，更首次加[illegible]援系统。自由的练级、培养角色，以及大量DLC等都是本作的特色。

难易度和模式

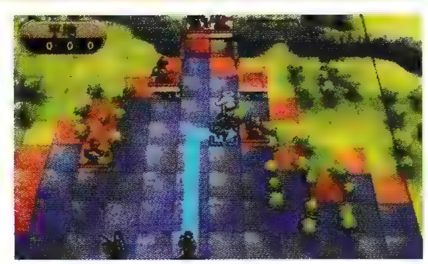
难易度		简介
ーマル	普通	召唤尸兵的道具“匂いの箱”更便宜，敌增援在敌人回合终了之前出现，给你更多的准备时间。
ード	困难	“匂いの箱”价格大幅上升。
ナティック	疯狂	比困难难度敌人更多，能力更强。经验值获得更少。
ナティックプラス	疯狂 +	疯狂难度通关后可选，敌人拥有专用的技能，实力最强。

模式		简介
ジュアル	轻松	除了主角和自建角色之外，战场上其他角色不会死亡而是撤退。战斗途中可以存档。注意，配信角色和擦肩角色加入队伍的最多只能 20 人，而且无法更换
ラシック	经典 +	角色可能战死，部分角色因为剧情需要依然会撤退活下来，但无法在以后的战斗中使用。

基本操作

按键	作用
字键、摇杆	移动光标、角色。
	确认，打开菜单，移动速度加快。
	取消。
	开启关闭敌人攻击范围显示，战斗前选择武器。
	移动速度加快，战斗前选择武器。
	切换角色，按住 L 键开始战斗可不进入战斗画面。
	切换战场镜头远近，对话时查看对话记录。
ELECT/START	跳过敌人行动回合，跳过战斗画面。

斗画面时下屏有六个按，从左至右分别是自动整镜头、主视角镜头、常战斗视角镜头、慢作、暂停/播放、快进。可以直接点击操作，也可以对应的按键，分别是：左/下、上、右、Y、B、。游戏中同时按 L+R+START是退回到标题画面。



游戏的主画面在上屏显示，所以触摸操作的机能被取消。老玩家肯定不会介意这一点。

支援系统

相邻位置的两个角色可以在攻击或防御时临时组队，根据两人之间的支援度不同，援护带来的效果加成也不同，有时还会出现援护追加攻击和援护防御的情况。发生这种援护行动之后，如果两人之间有支援等级的话，两人的支援度就会提升。使用杖、舞蹈同样可增加支援度。

任意两个角色还可以使用“ダブル”指令组队，变成一个单位。除了每次战斗必定带来援护效果之外，支援角色还能给被支援的角色带来能力值上的提升。

队友之间的支援能很大的提升战斗力，确保让大家随时都有人支援。

环境菜单

名称	介绍
戦闘アニメ	战斗动画开关，包括全开、全关、我军成员参与的战斗开启、我军回合开启和个别设置。
杖、踊りアニメ	使用杖和舞蹈是的动画开关。
ゲームスピード	移动等游戏进行速度调整。
カメラ距離	战场上切换视角远近的几种模式选择。
ＡＩのスキップ	AI 控制的部队行动时是否直接跳过。可选不跳过、跳过移动、移动攻击全部跳过。
敵範囲表示の固定	显示敌人行动范围时，可选择只显示攻击范围、只显示杖范围、显示全部范围。
攻撃操作	选择攻击指令后是直接开始选择目标或是先选择武器再选择目标。
情報表示	下屏显示的角色能力简单或详细，也可直接点击下屏的“詳細”按钮切换。
おまかせ上級機能	打开后在菜单“おまかせ”选项上按 X 键可选择不同的委托行动方针。
おまかせ確認	选择“おまかせ”选项时是否需要再次确认。
ターン終了確認	回合终了时是否需要再次确认。
自動ターン終了	全员行动完毕后是否自动终了该回合。
自動カーソル	回合开始时是否自动将光标转到主角身上。
スライドパッド	摇杆控制光标是时候带有特有的滑动感。

HPゲージ	选择地图上角色的 HP 槽是否显示、简单显示、详细显示。
グリッド	调整地图上的格子边线颜色深浅度。
BGM音量	调整背景音乐音量。
SE音量	调整音效音量。
システム音量	调整系统音效音量。
ボイス音量	调整声优语音音量。
イベントボイス	选择情节对话中是否播放语音。
スピーカーモード	本体扬声器模式设定。
遭遇戦BGM	遭遇战时背景音乐选择。

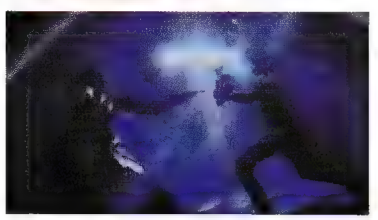
剧情攻略

本攻略参照 Hard 难度写成

断章 是命运，还是羁绊

现实还是梦境？我已经分不清楚。在这段无来由的记忆之中，我和クロム共同面对邪术师ファウダー……

攻略：熟悉最基本操作的一关。



在我们合力的情况下，ファウダー不堪一击。然而我们低估了坏人的能力，在クロム放松警惕的一刹那，ファウダー发动了最后的一击。推开クロム后我被击中，正当我庆幸没什么大碍的时候，突然发现身体不受自己控制，眼看着自己刺穿クロム的胸膛……

序章 新的历史

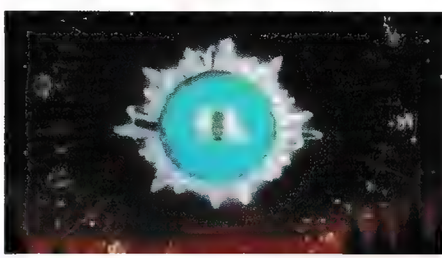
黑暗中我感觉到周围有人，睁开眼发现自己躺在草地中，クロム和其他几个人站在我身边。クロム伸手将我拉起，我起来后不自觉的说了一句"谢谢你，クロム。"看着他们惊讶的眼神，我也迷茫了。"为什么你会知道我的名字？""我也不知道，感觉我们之前见过面。"我这才意识到自己之前的事情都想不起了。经过介绍，这里是イーリス圣王国的领地，而眼前这些人是守护イーリス的"正义的自警团"成员。高大的副团长フレデリク对我的身份表示怀疑，クロム和他的妹妹リズ似乎没有那么警惕。还没来得及确定如何处置我，附近的村庄突然遭到山贼袭击。是时候证明我不是坏人了……

攻略：不想让フレデリク抢经验的话，不如卸下他的武器，使用ダブル指令增强リズ的能力。

我以出色的剑技和魔法帮助自警团击退了山贼，看来我并没有忘记如何战斗。也正是这种"选择性"的记忆丧失加重了フレデリク的疑虑。好在クロム信任我，在这山贼横行、邻国扩张的时局下，他需要一名有用的军师。现在，我也算是自警团的一员了。经过调查，这些山贼是从西边的ペレジア国流窜过来的。村民们为了表示感谢，希望能留我们休息一晚。副团长婉拒了村民的好意，因为我们得尽快赶回王都去。想到晚上要在野外露宿，リズ一脸的不高兴。

1章 被打破的日常生活

入夜，篝火旁我吃着猎来的熊肉，听着リズ抱怨找柴火的辛苦和熊肉的臭味，想着哥哥们为了锻炼她还真是忍心呢。半夜我突然被强烈的地震震醒，发现兄妹俩已经不见了。原来之前察觉到异常的クロム醒来，决定到周围查看一下。担心哥哥安危的リズ执意要跟去。地震是突然发生的，剧烈的震动让大地裂开、岩浆迸发。巨大的火球从地底飞出，点燃了大片的森林。兄妹俩刚刚跑出火海，又看到不可思议的一幕——天空中出现一只巨大的"眼睛"，一种类似丧尸的怪物从"眼睛"里掉下来，立刻展开了攻击。クロム好容易干掉一个，却发现远处的リズ被逼入绝境。危急时刻从"眼睛"里又出现一个蒙面男子，及时拦下了怪物致命的一斧。最终クロム和蒙面男合力干掉了怪物，然而在兄妹俩赶回来与我们合流后，蒙面男子却不见了……



攻略：第2回合ソワレ和ヴィオール加入，利用地形优势战斗。

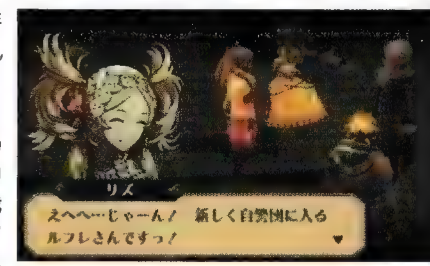
战斗途中自警团的骑士ソワレ赶来准备参加战斗，却被一个自称贵族的弓箭手ヴィオール缠上，非要跟她结婚。其实ヴィオール只是一个人觉得害怕，没办法ソワレ只好带上他一起行动。

蒙面男并没有离开，而是在附近帮我们解决了其他敌人。当蒙面男说出自己的名字叫マルス时，クロム表示出了兴趣，因为远古时代的英雄王也叫做マルス。マルス警告我们说这个世界马上就有大灾难降临，刚才的那场战斗就是一个预兆。说完头也不回地走了，留下了还没回过神来的我们。不管怎样，赶紧回到王都查看情况是现在的首要任务。

2章 小小自警团

回到イーリス王都，这里依然是一派繁荣的景象，很显然森林里那些怪物并没有来到这里。正好我们赶上了圣王エメリナ到街中出行，如此平易近人的君王让我感到有一点惊讶。フレデリク介绍说，圣王是这个国家和平的象征。在远古时代，初代圣王利用神龙的力量打败了邪龙。现在的民众把エメリナ大人当做是初代圣王那样的敬重。加之现今与邻国ペレジア的关系紧张，圣王与民众们直接见面也有助于稳定人们的情绪。我忍不住感慨一句："有这样的好君王，这个国家的人民真是幸福啊。" 听到这个リズ笑得合不拢嘴："对吧？对吧对吧？她毕竟是我的姐姐呢。" 听到这个我才明白过来，クロム和リズ是イーリス圣王国的王子和公主殿下，而他们竟然是自警团的成员，而且还不习惯人家用敬语跟他们说话。果然跟圣王エメリナ是一家子。

王宫内クロム向圣王エメリナ汇报了情况，并引荐了我。虽然フレデリク仍未解除对我的怀疑，但是エメリナ相信她弟弟对我的判断。从天马骑士团团长フィレイン那里得到的情报，得知我们之前遭遇的怪物在各地有被目击到的报告。为此クロム要留下来参加对策会议，而リズ则把我带到了自警团的小基地。



一进入基地，大小姐模样的マリアベル立刻迎上来，她特别关心リズ的安危；壮汉ヴェイク则自称是クロム的"好对手"；天马骑士スミア每天都用花为クロム占卜。当介绍到我时，リズ把我好好的夸了一番。但マリアベル扭头就走了，她懒得跟我这种庶民打交道，真是大小姐脾气啊。クロム的出现打破了这种尴尬的场面，スミア红着脸向クロム跑过去，却脚下一滑摔倒在地，制造了另一起尴尬的场面。クロム带来了命令，我们将出发前往北方的フェリア联合王国。フェリア是军事大国，此次前去是为了向他们求援，帮助イーリス解决国内的怪物入侵危机。圣王エメリナ不宜在这种动荡的时刻离开王都，所以任务就落在了自警团的身上。スミア还没有自己的天马，怕自己无法胜任这种任务，クロム还是希望她能够在自己身边见习从而获得战斗经验。クロム已经懂得スミア的心意了？第二天城外，自警团准备出发时，骑士ソール才匆匆赶来，看来昨天ヴェイク完全忘了要去传达命令给ソール的事。这家伙看起来大大咧咧的，以前居然还有过忘带武器上战场的情况出现。ソール已经知道了我的加入，自警团的魔道士ミリエル告诉了他情况，而ミリエル也会在稍后赶上我们。路上再次遇到了之前的那种怪物，我们现在管它们叫做"尸兵"。ヴェイク一脸轻松的表情，放言能够一斧头一个，直到他发现自己的斧头不知道掉哪去了才开始着急起来。幸好赶上队伍的ミリエル发现了掉地上的斧头……

攻略：物交换菜单可用，让ミリエル将斧头交给ヴェイク。注意武器相克规则：剑克斧、斧克枪、枪克剑。BOSS不会移动，回复好之后再去攻击他。

战斗后我们发现草地上有一头天马，クロム想过去看一下这头天马是否受伤，却惊动了它，无法靠近。这时スミア上前，成功的安抚了天马，并表示要大家先走，自己要留下来确认天马的状况，一旦稳定下来会尽快赶上我们。

3 章 战士的王国

沿着イーリス王国和フェリア联合王国的边境线建有一道长城。フェリア并非敌视イーリス，只是他们对其他国家都抱有强烈的戒心，要跟他们搞外交是很困难的。但这一次我们作为イーリス圣王的特使，也必须要迈过这道坎了。

来到城门下，フレデリク发现フェリア的士兵都进入了战备状态。虽然不知道怎么回事，但为了以防万一，我们也做好了准备。在クロム表明身份之后，城楼上的守军指挥官ライミ居然将我们视为冒充王室的山贼，不由分说直接命令守军进攻。危急时刻スミア骑着之前遇到的天马出现，救起了クロム……

攻略：[illegible]。クロム往左走跟カラム对话加入。カラム是重甲兵，小心敌人的特效武器ハンマー。BOSS 也是重甲兵，最好使用魔法或クロム的武器レイピア攻击

被打败的守军指挥官ライミ终于开窍，认定拥有如此高超剑技的人不可能是山贼，并提出主动为我们领路前往王都。我对这种 180 度的态度大转变感到惊讶，フレデリク解释说这个国家敬重的就是力量。

4 章 神剑斗技

在フェリア联合王国的王城里，我很好奇这个崇尚武力的国家的王究竟是什么样的人。“大概是一个肌肉发达的粗犷大汉吧。”刚说完我就后悔了，因为出现在我们面前的“东王”フラヴィア明显是个女性，不论相貌举止都远谈不上粗犷。她为国境上的误会跟我们道歉，并解释说ペレジア国的盗贼总冒充イーリス国的人在他们边境制造事端，似乎是想故意挑起フェリア和イーリス两国的敌对情绪。フラヴィア知道我们是来借兵的，但是她目前无法提供援助，因为她现今并没有对这种事情的决定权。根据フェリア国的传统，几年一届的东西王斗技大会马上就要开幕，只有胜利的一方才能代表整个国家来做决定，比如跟什么国家结盟等事项。她还说只要我们赢得了斗技大会的胜利，她就可以以国王的身份宣布跟イーリス国结盟。规则是王本身不能参战，因为以前有过王在斗技大会中战死，进而引发内战的情况发生。但王可以选择任何勇士来代表自己，包括像我们这样的外国人也可以。クロム为了尽快获得援助，同意代表东王フラヴィア出战。但他怎么也想象不到，西王的代表居然是蒙面男マルス……

攻略：敌人会主动前进，做好迎击准备。对付マルス用弓和魔法很安全，或使用枪克制他的剑。

我们战胜了マルス，东王フラヴィア遵守约定与イーリス国结盟，派出援军。她还说今晚要开宴会庆祝，高高兴兴的走了。不久，西王バジーリオ也过来祝贺我们。他是个高大的黑皮肤男子，更符合我之前对这个国家领导者的猜想。クロム问他关于マルス的情况，没想到这个西王居然不清楚代表自己参战的勇者的底细。蒙面マルス真是个神秘的家伙，リズ倒是觉得他非常酷。不管怎么说，借兵的任务已经完成，我们也准备回国了。此时西王バジーリオ推荐了一名剑士ロンクー协助我们自警团。这人被西王视为自己的继任者，与マルス实力不相上下，但是却无法面对女性。リズ向他走近几步，他就紧张得大叫起来。这种人到底行不行啊。我们也准备回国了。此时

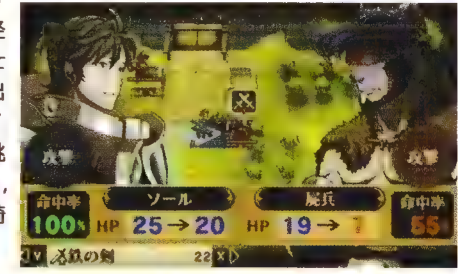
西王バジーリオ推荐了一名剑士ロンクー协助我们自警团。这人被西王视为自己的继任者，与マルス实力不相上下，但是却无法面对女性。リズ向他走近几步，他就紧张得大叫起来。这种人到底行不行啊。

顺利完成任务返回国内，圣王エメリナ听取报告后非常高兴。但还来不及庆祝，马上又传来了西面テミス伯爵领地受到疑似ペレジア军的一个团入侵的消息。自警团里那个大小姐マリアベル作为テミス伯爵的女儿已经被抓住，ペレジア王ギャンレル借口说マリアベル违法侵入他们的领地，要求イーリス国赔偿。对此クロム表示已经忍无可忍了，ペレジア一直就在冒充イーリス制造事端，我们不能再沉默了。エメリナ为了国民免受战争之苦，决定亲自与ギャンレル王交涉，为此，我们将誓死保卫圣王的安全。

夜晚的廊下，小魔道士リヒト赶来表示自己也要参与这次任务。クロム认为他还是小孩子，否决了他的请求。

5 章 圣王と暗愚王

我们护卫着圣王エメリナ来到国境边上，暗愚王ギャンレル已经在这里等着了，旁边还站着个叫做インバース的女人。他们当面指控マリアベル违法越过边界进行间谍活动，还打伤了试图阻止她的士兵。マリアベル辩解说是ペレジア的人先到我们境内的村庄大开杀戒，并直接抓住了她。ギャンレル装腔作势的说了些什么“山贼干的好事”，“被杀的村民好可怜啊”之类的风凉话语，让人恨得牙根痒痒。但为了从大局出发，エメリナ依然试图通过谈判解决问题。ギャンレル扬言直接处决マリアベル，想要救她的话，就要拿“炎之台座”来交换。エメリナ显然没料到对方会提出这种要求，因为炎之台座是イーリス国的至宝，使用得当可以满足人的任何愿望。在エメリナ心中，这是在整个世界遇到毁灭性灾难时，拯救万物的最后一张王牌。从ギャンレル的话里我们得知，原来上一代圣王也就是エメリナ的父亲将ペレジア视为邪教国家，并对他们发动了圣战。ギャンレル不会因为现在的イーリス国奉行和平之道就将那段恩怨忘记。交出炎之台座的条件无法接受，两国之间的战争看来是无法避免，目前的当务之急是救出マリアベル。インバース已经准备处刑，结果小魔道士リヒト不知从哪里冒出来，使用风魔法击退了インバース。ギャンレル挑起战争的目的已经达到，也回去了，留下一个龙骑士坐镇……



攻略：リヒト和マリアベル位置在战场中间，易受到上方龙骑兵的攻击，迅速与下方主力部队汇合。当地图下方和中央的敌人被消灭后，上方的敌人会开始主动攻击。途中左边和上面的城寨会出现援军，数量不多。

成功击败敌军救下マリアベル，我跟着リズ上前关心一下。她也对之前不理不睬的态度表示道歉，其实她只是看リズ跟我关系这么好，嫉妒了而已。国家大事这边，エメリナ也不得不开始为战争做准备，守护イーリス国的老百姓永远是她的第一要务。

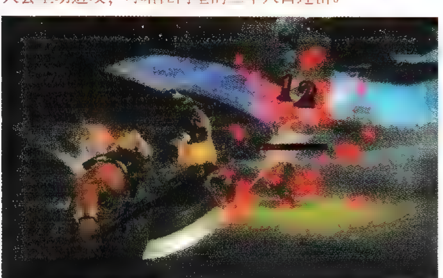
6 章 知晓未来的人

在夜晚的王宫庭院中，クロム跟我讲述了前代圣王发动的那次圣战。战争是残酷的，即使是イーリス也遭受了严重的打击。前王去世后，还不满十岁的エメリナ继任，从此踏上了一条充满痛苦的人生道路。敌国人民的仇恨、自国人民的怒气，全都指向エメリナ。曾经有人用石头丢她，砸伤了脸部。即使是这样，她在弟弟妹妹们面前也从没有掉过一滴眼泪。后来エメリナ让士兵回到亲人身边，自己亲自去倾听民众的诉求，这样一点一点的重新赢得了民心。为了姐姐，クロム发誓绝不能让暗愚王ギャンレル这样的敌人得逞。“就是这样。”说这话对クロム表示赞同的并不是我，而是蒙面男マルス。他从城墙上一处缺口进入，那是クロム训练时砍坏的，本以为已经被很好的隐藏起来，但对マルス来说并不是什么秘密。当然，相比マルス接下来说的话，城墙缺口什么的就显得不那么重要了——他声称自己能知晓未来，并预言圣王エメリナ很快会遇到危险，有人已经来执行暗杀任务了。

没有时间质疑，草丛中窜出来的暗杀者就已经证明了マルス的预言。但是又不太准确，因为第二个暗杀者的出现让マルス也吃了一惊，脚下一滑没能完全躲过攻击。面具被切开了。他，或者说是她终于露出了真实的脸。

圣王的寝宫告急，我们自警团迅速行动起来，マルス也留下来帮助防卫。敌人的目的很明确：炎之台座和圣王的人头。他们的头目是个叫做ファウダー的邪术师，他似乎对我的存在感到一点点意外，难道他知道我的过去？就在这时，マルス的那把佩剑开始发光，连她自己也吓了一跳……

攻略：让クロム跟盗贼ガイア对话，ガイア加入后可去开宝箱获得“秘伝の書”。敌人会主动进攻，可堵住内室的三个入口迎击。



敌人阵营中的一个盗贼ガイア在得知这次任务包括杀死圣王エメリナ后开始有所动摇，他只是来偷国宝的，不是来杀人的。クロム试图说服他加入我方阵营，而不小心从他腰间掉下来的リズ的糖果袋起了关键作用，ガイア为了吃到糖果加入了我们……总感觉不太可靠呢。不久后，一名女子从我们后方出现，自顾自的开始加入我们与暗杀者战斗。マルス利用知晓未来的能力获知该女子叫做ベルベット，不是敌人。

战斗结束，圣王暂时安全了。但是当我们想感谢マルス的时候，她又不见了。“又是这样默默的消失吗？”クロム在庭院里找到了准备离开的マルス。“你救了我妹妹的命，现在又救了我姐姐，我要如何报答你？只要做得到的事情都可以。”“有你这句话就足够了。”マルス表示如果她不来提醒クロム，那么事件的走向将是圣王エメリナ被杀，炎之台座被夺走，世界大战开始，人类走向灭亡。而现在她此行的目的已经达到了，未来已经被改写。

对于ベルベット的协助，圣王表示了感谢。不过这个兽人族的女性对人类有成见，她并不信任我们，之所以出手相助仅仅是因为她的祖先受过以前圣王的恩惠。我感到不解，既然人类有恩于他们兽人，为什么她又如此的蔑视人类？原来她的同伴全部都被人类杀死，至于到底是谁这么残忍，她并不知道。凭借她对现在人类的了解，她认为我们都是一样的。圣王エメリナ以人类一员的身份向她表示歉意，正是这一举动打动了她。至少她开始相信エメリナ这一个人类了。

梦境？现实？一片混沌之中，被我们杀死的邪术师ファウダー惊慌失措，直到一个声音跟他说话：“你本来的命运并不是在这里死去，你必须引导进入命运之日，让我赐予你力量。”“你是谁？难道……难道你是……”“我是ギムレー。破灭和绝望的龙。”

到底是谁要暗杀圣王，我们还没有头绪，但很明显的是王宫已经不再安全。クロム提议姐姐跟他一起去フェリア国寻求帮助，但圣王坚持不能在战争期间离开イーリス国。フレデリク建议圣王先去东部的离宫暂避，因为离宫的位置是保密的，他国并不知道。圣王表示同意。因为顺路，自警团承担此次护送任务。

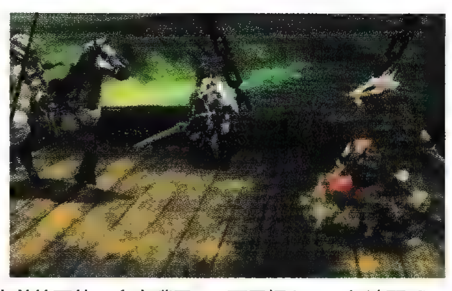
7章 侵略

前往离宫有大段的山路，リズ累得不行，クロム则没有一丝倦意，真是好体格啊。此时一路上跟着我们行动的神官引起了我的注意，这家伙虽说是长年辅助圣王的政务，但那不自然的紧张表情太可疑了。突然，ペレジア军杀到，原来是那个神官为了保命出卖了我们。不过指望ペレジア的人遵守信用还真是可笑，敌人首领オーリオ把他数落一番后，直接砍死。接下来就是正戏了……

攻略：敌人以龙骑兵为主，建议多派魔法师和弓箭手出战。6回合时左边山道会出现3个龙骑兵援军，不要留下防御力弱的队员在后面

战斗中天马骑士ティアモ赶来支援。在后方保护圣王的天马骑士团团长フィレイン感到了事态的严重，ティアモ的任务是在王都守卫，现在赶来这里一定是王都发生了什么情况。

这场战斗虽然胜利了，但是ティアモ带来了更坏的消息：暗愚王ギャンレル亲自率军进攻イーリス王都，守军遭到重创，众人牺牲生命让ティアモ逃出给圣王报信。虽有天马团长一直在旁边安慰，ティアモ还是情绪爆发大哭起来。圣王エメリナ得知这一切，做出了她的决定——返回王都，不能再让民众为她牺牲。临走前她将炎之台座交给了クロム，让他带到フェリア国去。就这样，ティアモ加入了自警团，和我们一起继续前往フェリア国求援，天马团长则护送圣王回王都。クロム终究无法让自己敬爱的姐姐回去面对危险，但圣王同样无法让她的人民面对危险。现在我们得分秒必争的去フェリア国了。



フェリア国城内，リズ一直在担心姐姐的安危，不停的向哥哥寻求安慰。但是クロム意志消沉，已经很长时间一言不发了。关心クロム的スミア上前给了他一个大嘴巴，一下子把クロム打清醒了。不过スミア没掌握好分寸，出手太重了。在リズ看来，那一下简直就是在揍她哥哥。“哈哈哈，真是不错的同伴呢。这么好的女孩，你就娶了吧。”原来东王フラヴィア已经来接应我们，碰巧看到了刚才的一幕。她组织的援军已经整装待发，而且将亲自带队参战。フェリア国的士兵一听说要打仗，个个都兴奋的要命。一同参加战斗的还有西王バジーリオ，看来这一次援军的实力相当有保障。

局势似乎在往好的方向发展，但当我们面见西王时这该死的局势又开始急转直下。西王的密探获得情报说イーリス王都已经陷落，圣王エメリナ被抓走，等待她的将是公开处决。听到这里リズ吓得昏了过去。东王觉得暗愚王ギャンレル的举动太过露骨，或许是故意散布处决圣王的消息，逼クロム自投罗网。此时此刻クロム也顾不得那么多了，即使是个陷阱，他也决定硬着头皮往里面跳。东王是个爽快的人，她同意クロム的决定。看到这里我也热血沸腾，“走吧，クロム。让我来考虑作战的策略。”“考虑策略的话，你可背负着大家以及圣王エメリナ殿下的性命啊。”东王的一番话让我瞬感责任之重大。西王看到我们这样一群热血之人，也兴奋起来，“让我们以小部队潜入ペレジア，救出エメリナ吧。”

8章 邪恶的仆人

我们很轻易的潜入ペレジア国境内，没有受到任何抵抗，反而更让人觉得这是个陷阱。突然前方一阵骚动，一个小女孩好像是在逃命，她后面紧跟着一个大汉，怎么看都像是大汉在追赶小女孩。于是クロム大喝一声：“喂，你这家伙！放开那个少女！”大汉似乎想为自己做辩解，但又被リズ的话给压了回去，“就是，太可怜了！居然对那么小的孩子下手，变态！”片刻之后，真正追赶小女孩的部队到了，他们报出了“ギムレー”这个名字。大汉依然努力的向我们解释，A定先救下他们两个人再说……

攻略：沙漠环境，除了飞行兵和魔道士之外的职业移动范围都会受限制。ノノ和グレゴ位置在中段，尽快与大部队合流。访问村庄获得的道具分别是上：レスキュー；中：マスタープルフ；下：チェンジプルフ。另外注意BOSS附近有个佣兵手持キルソード。

战场上少女变身为龙，クロム说她应该是传说中的龙人族マムクート。

敌人被干掉了，那个叫做グレゴ的大汉也用实际行动证明了自己。他说自己是佣兵，元雇主就是刚才的那群人。但是要他向一个弱小的少女下手他做不到，所以反过来保护她。现在他们两个人也没地方可去，请求クロム雇佣他们。クロム也同意，于是开始掏钱。看到钱小龙女突然哭了起来：“ノノ又要被卖掉了吗？”“又？”リズ关切的问到。“ノノ已经被坏人和可怕的人卖了很多次了。”听到这里リズ觉得把这么小的孩子当买卖实在太过分了，フレデリク在一旁告诉她，因为龙人族的寿命都很长，所以ノノ的实际年龄很可能比她看起来要大得多。ノノ也笑了起来，说自己其实是大家的姐姐。有一个强大的龙人族跟我们一起也许是件好事，但フレデリク也提醒我们说以后要更注意“ギムレー教徒”，也就是刚才那群想要抓住ノノ的人，而ギムレー则是千年被前圣王打败的邪龙。フレデリク的历史讲座结束后，东王フラヴィア建议大家好好休息，接下来就要进入ペレジア的王都了。

9章 圣王エメリナ

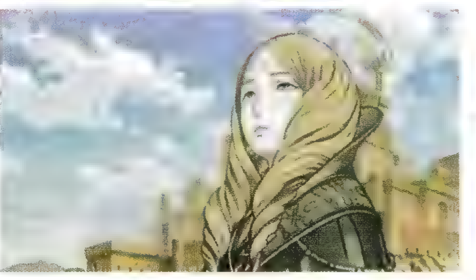
在ペレジア国当兵是个危险的职业，就算没在战场上战死，也可能被自己上司干掉。因为没有能够追踪到我们的部队，负责汇报的士兵被神秘女人インバース杀死。这已经不知道是第几个因为她心情不好而死在她剑下的士兵了，而暗愚王ギャンレル对此并不介意。

根据密探回报，圣王将于明日在ペレジア王城被处决，这跟我之前的判断完全一致。现在大家都期待我接下来在战场上的战术运用，这无疑是个巨大的责任。“没关系的，我们一定会成功的。我们会救出姐姐，大家一起高高兴兴的回去。”クロム在为我加油，也是为他自己打气。

这是梦境吗？又是这个熟悉的地方呢，邪术师ファウダー，还有那个邪龙ギムレ一都在。“エメリナ的死是已经决定了的命运，一切都像ギムレ一大人安排的那样。”我猛的坐起来，刚才还真是一场梦。正好リズ赶过来通知我马上就要出发了。

在ペレジア的王城，城墙上一跟石柱横着伸向半空。在一个杀人为乐的国王统治的国家里，有这样的行刑场所也不足为奇了。圣王已经被侩子手推到了最边缘，就等着暗愚王一声令下了。“ペレジア的国民们，都看到了吗？节目的最高潮就要来了。刽子手，砍下那充满恨意的斧头吧！”说时迟那时快，东王フラヴィア抢先一步用投斧干掉了刽子手。接下来，全军突袭......

攻略：让クロム跟リベラ以及サーリャ对话可说得。リベラ出现的位置被包围，应尽快过去救援。而サーリャ则要小心别把她杀死，可使用移动力高的人跟クロム组队带他过去对话。3回今时敌人援军4个龙骑兵出现在左上，留在后方的人要小心



敌人部队中一名黑魔法师サーリャ表现出对这场战斗的抵触情绪，她认为这个国家对圣王エメリナ的恨跟她没有任何关系。クロム上去试图劝说她加入时，サーリャ发现眼前这个男人居然相信她。第一次体验到被相信感觉的サーリャ加入了我们。

战斗途中，イーリス国的武僧リベラ出现，他也是为了救出圣王而赶来这里的。我们的目标一致，リベラ顺理成章的加入了我们，他那阴柔的外表还让クロム误以为是女性。

这场战斗终于告一段落，敌人的龙骑兵都消灭了，我军获得了制空权。天马骑士团也因为西王バジーリオ的部队救助，顺利逃脱。团长フィレイン率众天马骑士赶来准备救下圣王。一切都在按照我的计划进行，看着暗愚王气急败坏的表情，我开始享受胜利的快感了。然而神秘女人インバース并不着急，因为不知道从哪里突然冒出来一群尸兵弓箭手，就连暗愚王都没有想到。在弓箭的集中攻击下，フィレイン殉国，其他天马骑士也一一战死。形势在眨眼之间逆转，暗愚王再次以圣王的性命相威胁，要求クロム投降，并交出炎之台座。我们心里都明白即使得到了炎之台座暗愚王不会轻易放过圣王，但是不答应条件的话圣王就必死无疑。クロム在这紧要关头询问我的意见，是否牺牲姐姐保住炎之台座？（选择不会影响剧情走向）正当我们犹豫时，暗愚王开始最后的倒数，被逼到绝境的クロム最终决定放下武器。“クロム！住手！”圣王エメリナ的声音终于响起。在最后确定了和平解决危机无望的情况下，她说出了最后的遗言，“ペレジア的各位，请你们听我说。战争不会创造任何事物，只会给无辜的人们带来悲伤。不要让心被憎恨支配，不要被悲伤束缚。只需要一点点同情心，就能引导全世界的人们走向和平。只需要付出一点点的真心，请不要忘记这一点。”说完，圣王エメリナ纵身跳下了高台。我不忍心描述接下来的情景，而那个暗愚王居然大笑起来，“为了爱的人，美女死了。她也是世界第一的无责任女啊！哈哈哈......”如果不是フェリア的东西两王过来给我们杀出一条退路，我们恐怕都无法走出这里。最后只剩下マルス的自言自语：“怎么会这样？已经改变的未来，又回到原来的样子。这样下去，世界又被黑暗......”

10章 再起

我们往西逃到ペレジア的中央沙漠地带，在这里等待西王安排接应的马车，然而敌人的追兵已经杀到。敌人将领是ムスタファー将军，出乎意料的是他很赞同圣王エメリナ的遗志，并不希望发生战争。然而因为自己是军人，必须服从暗愚王的命令......

攻略：4个盗贼携带着贵重物品准备逃离战场，让机动力高的队员追击。左右方向的城寨会出现龙骑兵援军，上下两个城寨会出现枪兵和蛮族。

解决掉追兵，舞娘オリヴィエ乘着马车赶来接应，最终我们都安全的回到了フェリア国城内。クロム依然没有从失去姐姐的悲痛中走出来，他不停的自责。我觉得自己必须让他振作起来，于是过去握住他的手说：“我也恨自己还不够强，我们都还不成熟，所以我们才要相互支持。不管你倒下多少次，我都会拉你起来。你也许无法替代エメリナ殿下，但是你可用自己的方式让人们看到希望。这是你能做到的，クロム。”“我有那样的力量......或者说资格吗？”“力量不够的话大家来帮你。资格什么的不用在意，只要做好自己就行了。”终于，在大家纷纷表态自己将支持他后，クロム终于重新振作了起来。接下来我和他必须在フェリア军与ペレジア军主力交战的时候，率领部队讨伐暗愚王ギャンレル。

11章 暗愚王ギャンレル

两军阵前，暗愚王和嘲笑我们的兵力不足。但是他和那个神秘女人インバース还不知道，ペレジア军队中除了少量特别好战的士兵外，很多已经违背他的命令，反乱或者逃亡了。圣王エメリナ的遗言从心底里打动了那些士兵，这更坚定了クロム和我们的信念。战场上，暗愚王依然在坚持他那套“人类永远都在互相争斗”的理论，“你恨我吧？想杀了我吧？你跟我其实是一类人啊，我们都只能在战斗来解决问题。”“没错，我们是同一类人。但是我会从姐姐的话中慢慢的寻找答案，我会和我的同伴们一起来度过难关。我要代替姐姐阻止你。”与暗愚王ギャンレル的决战就此展开......

攻略：オリヴィエ在开始时加入，“踊る”指令能让已经行动过的队员再次行动。她本身很脆弱，别让她暴露在敌人攻击范围之内。地图上各处城寨都会出现援军，一共两轮。援军中有人携带“はやての羽”和“アーマーキラー”可以获得。这章完成后クロム会强制结婚，具体请看攻略后文结婚相关内容。

终于，暗愚王ギャンレル在战场上孤独的死去，ペレジア军挂起了白旗，イーリス和ペレジア两国之间的战争落下了帷幕。战后我和クロム一起努力治理国家，凭借着ペレジア国的战争赔偿以及フェリア国的大力支援，イーリス国开始慢慢的回复元气。不久后，在クロム的婚礼上，大量的民众赶来庆祝。这个国家的战争伤痕已经痊愈，幸福的生活终于又回来了。

一眨眼过了两年时间，来自フェリア国的ライミ作为使者前来拜访，告知了关于西方ヴァルム大陆的帝国入侵フェリア的消息，希望我们能前去参加紧急会议研究对策。盟国受到威胁，クロム决定不管情报是否属实都立刻准备启程。此时王妃抱着小公主ルキナ出现，ルキナ很像他的父亲，左眼中圣痕跟クロム右臂上的圣痕一样。クロム自幼失去父母，所以他想一定要让ルキナ在父母亲的关怀中长大。不过如今已经是代理圣王的クロム深知责任之重大，只能暂别小公主了。

来到フェリア王城，我们居然碰到ヴィオール。原来他的真实身份是ヴァルム大陆ロザンヌ地区的公爵，因为ヴァルム帝国的不断扩张，ロザンヌ很快就要顶不住压力，所以他们来到我们这片大陆寻找机会，说白了就是逃难过来。

他还带来一位美女龙骑士セルジュ，她是之前唯一一名留在ヴァルム大陆的ロザンヌ人，负责通报ヴァルム帝国的动向。现在因为ロザンヌ已经被吞并，她也不得不赶来寻求保护，而ヴァルム帝国侵略我们大陆也是早晚的事。根据セルジュ提供的情报，ヴァルム帝国的战船在几天后就将登陆。西王バジーリオ对此持怀疑态度，但是クロム决定去港口确认。ヴィオール改不了轻浮的毛病，刚才就一直在跟セルジュ开结婚的玩笑，现在又提醒我们说ヴァルム帝国的骑兵很强，小心别被踢到。这家伙，你也得跟我们一起去。

12 章　海上的来者

在フェリア港口，果然看到来自ヴァルム帝国的部队。他们要求居民绝对服从、上缴一切，同时还指名要求イーリス的国宝炎之台座。一位当地居民请求放他们一条活路，直接被杀死。看到完全没有谈判的余地，クロム决定攻击港口的帝国部队……

攻略：敌人数量众多，以骑兵和重甲兵为主，魔防都较低。可以多上一些魔法系职业，前方则由防御力高的队员当肉盾

ヴァルム帝国的骑兵部队果然训练有序，虽然这支部队被我们击败，但是西王的部队也伤亡惨重。这还只是他们的先头部队，等主力部队到来时后果将不可想象。我考虑到对手的主力是骑兵，如果让他们上陆将难以阻挡，不如先发制人，在海上阻击他们。不过イーリス和フェリア两国都不善于海战，西王认为唯一可行的办法就是向他国求援，而这个“他国”就是商业贸易发达，有大量商船的ペレジア。最终，ペレジア同意在他们境内的孤岛——尸岛上进行会谈。

13 章　古之血脉

尸岛的城内，迎接我们的居然是インバース，而ペレジア的新国王则是ファウダー。我肯定不会看错，当年带队暗杀圣王エメリナ的就是这家伙。但是他当时就被我们杀死，所以也许是我们搞错了？进入此次会议的正题后，ペレジア虽不愿派出士兵，但主动提供八百艘军船和两百艘运输船，以及所有的行军费用。如此慷慨的援助让我们都没想到。不管怎么说，求援任务完成了。正当我们准备离开时，インバース引荐ペレジア的最高司祭给我们认识。这个司祭穿着跟我一样的袍子，只是兜帽盖住了他的脸。而当他摘下兜帽后，眼前的情景让我们都说不出话来——他的脸跟我的就像一个模子印出来的，他的名字也跟我的一样。クロム想对此事问个究竟，インバース冷笑着下了逐客令。

归国途中的宿营地，我因为白天看到的事情，怎么也睡不着，独自走出来散心。突然我听到一种呼唤，一种来自脑内的呼唤。剧烈的疼痛让我不得不抱住头部，ファウダー就在这个时候出现。他居然说我是他的孩子，说我不应该留在ナーガ身边，应该效忠ギムレー。如果不是クロム赶来，真不知道这种情况要持续多久。我把刚才的交谈如实告诉了クロム，或许我真的是那家伙的后代？我和白天见到的那个最高司祭或许双胞胎？记忆丧失还真是麻烦事，现在只能暂时不管这些了，因为一大群尸兵突然杀到……

攻略：城寨位置会连着 3 回合出现很多剑、斧援军，注意保持防御阵型。另外敌人的弓兵也比较多，注意飞行系队员的安全。

战斗刚刚开始时，一大群乌鸦向我们飞来，ペレジア的咒术师ヘンリー藏在里面。他一脸笑嘻嘻的表情，开心的数着包围我们的尸兵的数量。还好他是来帮我们的，理由是他喜欢战争，而跟着我们就有大量的战争要打。

消灭完最后一个尸兵，我和クロム还没来得及喘口气，一个刺客突然现身，对着クロム举刀便刺。マルス神奇的赶到，大喊：“住手！父亲大人！”并救下クロム。谁也没想到マルス会称クロム为父亲，看来这事不简单。经过解释，マルス的真实身份是来自未来的ルキナ，她左眼的圣痕和佩剑ファルシオン证明了这一点。ルキナ与父母相认之后，告诉了我们更多的情报。未来是黑暗的，邪龙ギムレー复活后，世界失去了希望。担忧人类命运的神龙ナーガ将ルキナ等人送到我们这个时代，意图改变这个世界未来的命运。

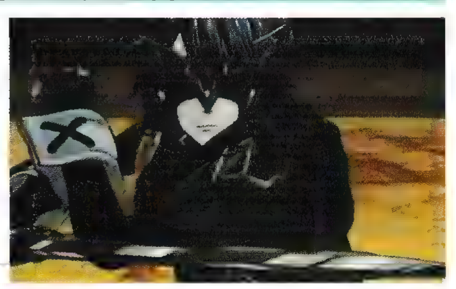
14 章　海中舞动的火炎

ペレジア信守诺言提供了战船，ルキナ提到这是她第一次坐船，因为在未来港口船只统统被破坏殆尽。说到这クロム问ルキナ为什么在几年前阻止敌人暗杀圣王エメリナ成功后就离开了。ルキナ解释说是不想对历史做过多不必要的改变，但尽管那次敌人的暗杀行动失败，未来是否因此改变她却并不知道。似乎有一种力量在确保未来的走向，圣王死亡的事实就是证明。如果继续这样下去，那么クロム也将会死去，他会在一场关系到世界命运的大战中死去——被一名同伴杀死。ルキナ说到这里，我的头又开始了剧烈的疼痛。ルキナ所说的，我是不是经历过？不久天马骑士团来报，敌人的舰队规模跟我们联军舰队的规模差不多，但是士兵的数量要远远多于我们。没办法，毕竟ペレジア国没有出一兵一卒，物资倒是提供了不少。东王フラヴィア发现船上有大量的油，有了用火攻的想法。但是海战中不好实施，弄不好就会波及自己的舰队。我觉得有必要试一试，就去动员クロム。他当然也自信满满，感慨当年在草地里把陌生的我救起来，没想到现在成了他身边的得力军师。这不是命运或宿命，而是我们之间的羁绊吧……

攻略：需要重视防守的一关，特别是左边敌人较多。船上的宝箱分别是“チェンジプルフ”、“金塊（中）”、“リカバー”。后半段左下、左上、右边三方向各出现 3 个天马骑士援军。

打倒敌人将领后，我们舰队开始突进。一半的船只载着油桶朝ヴァルム帝国舰队冲过去，然后点燃，战场成为了一片名副其实的火海。火攻取得了成功，我们乘胜追击，登上了ヴァルム大陆

15 章　解放的狼烟



ヴァルム帝国的骑兵部队果然训练有序，虽然这支部队被我们击败，但是西王的部队也伤亡惨重。这还只是他们的先头部队，等主力部队到来时后果将不可想象。我考虑到对手的主力是骑兵，如果让他们上陆将难以阻挡，不如先发制人，在海上阻击他们。不过イーリス和フェリア两国都不善于海战，西王认为唯一可行的办法就是向他国求援，而这个“他国”就是商业贸易发达，有大量商船的ペレジア。最终，ペレジア同意在他们境内的孤岛——尸岛上进行会谈。

攻略：又是以骑兵和重甲兵为主的一关，魔法系职业会有一定优势。右上的サイリ让クロム对话可加入。上方 4 户人家可以访问，获得道具从左到右分别是：チェンジプルフ、術書、リブロー、金塊（大）。

成功救出女性，她名叫サイリ，是反对帝国的抵抗势力解放军的一员。ヴァルム帝国在ヴァルハルト皇帝的残暴统治下，表示反对的人也有不少。然而很多人只是想保住自己的地盘，想要让这些人团结起来，必须要有一个有力的领导者。サイリ并不具备这种号召力，她的哥哥还是皇帝身边的人。面对皇帝的百万军队，解放军的意志在慢慢的崩溃。而这时我们的军队登陆ヴァルム的消息给了各地抵抗势力很大的鼓舞，所以サイリ冒死赶来跟我们见面，请求援助。クロム为了自己的信念，决定帮助他们。サイリ的计划是救出被帝国抓住的神龙之巫女。ヴァルム人自古就信仰神龙，可以听到神龙之声的巫女则是人们绝对崇拜的对象。于是我们动身前往巫女的所在的神殿。

16 章　神龙之巫女

ミラ的大树，这颗巨大的神木上居然建有一个神殿。神龙之巫女就在那里，被ヴァルム帝国的军队围困住，想要救出她只能正面突破了……

攻略：持有贵重道具的 3 个盗贼让移动力高的角色去追，最好能组队提升能力，以免被高速度的敌人 2 连击。地图下方和左右两边会出现援军，都是攻击力、速度很高的剑、斧职业。之后下方还会出现两个弓骑士

击退敌军后，我们终于爬上了神殿，巫女チキ也安然无恙。她询问クロム关于“炎之纹章”的情况，其实就是炎之台座。原来台座上还应该有五颗蕴含神龙ナーガ力量的宝玉，分别是“白炎”、“黑炎”、“绯炎”、“苍炎”、“碧炎”。当五颗宝玉全部装上台座后，就能进行“觉醒仪式”。当年初代圣王就是这样获得ナーガ的力量，击败邪龙ギムレー的。后来宝玉被取下，现在クロム手上的炎之台座只有一颗“白炎”，巫女保管着“苍炎”，而在サイリ故乡的“碧炎”已经被ヴァルハルト抢走，这样就还有两颗宝玉下落不明。巫女チキ解释说当年是将这些宝玉分散到各个国家之中。此时西王バジーリオ表示フェリア联合王国也是获得宝玉的国家之一，“绯炎”一直都是由西王继承，就连东王フラヴィア都不知道这个事情。可惜西王并没有保管好“绯炎”，现在在哪里他也不知道。巫女请求クロム一定要找齐五颗宝玉，再次获得神龙之力，防止再次苏醒的邪龙毁灭世界。说完她拿出了“苍炎”装到了炎之台座上，而在一瞬间，巫女突然将目光转向我，说她从我身上感受到了特殊的力量，跟他们一样的力量。

巫女加入我们，在她的感召力下，各地抵抗组织开始集结。帝国当然不会坐视不管，他们主力部队已经兵分三路，从大陆南、北和中央一齐推进。根据サイリ的情报，北面由ヴァルハルト亲自领军，南面则是她的哥哥レンハ率领，实力相当强。我们唯一的机会就是占领中心地带的シュヴァライン要塞。

17 章　死之命运

シュヴァライン要塞固若金汤，外围有大量士兵把守。时间紧迫，作战计划是フェリア国的军队与外围敌人交手，クロム则带队冲入要塞，目标直指守军将领……

攻略：这一战敌人全都是上级职业（盗贼除外），中途出现剧情后，楼梯处会陆续出现援军。4 个宝箱分别是：ブーツ、天使の衣、マスタープルフ、金塊（大）。

作战途中，要塞内突然出现不少解放军的士兵，看来他们已经成功渗透到这里。还没来得及高兴，一个大胖子エクセライ突然现身，不知用什么方法，三两句话就让那些解放军士兵哗变，就连守军将领都觉得蹊跷。

我们拿下了シュヴァライン要塞，但同时也被哗变的解放军包围。更坏的消息传来，前往南北两面牵制帝国部队的解放军被击溃，活着的人也都哗变了。现在ヴァルハルト和レンハ从南北同时向シュヴァライン要塞前进，我们一下子变得没有退路。在这种非常时刻，我想出了非常的对策：首先趁大军还没有赶来，立刻组织突围，离开要塞。然后兵分两路，主力部队南下对抗レンハ，少量部队北上牵制ヴァルハルト。负责牵制的人执行的无疑是一项自杀任务，西王バジーリオ大笑着表示愿意亲自带兵执行。没想到的是ルキナ居然站出来反对，她说未来西王正是被ヴァルハルト所杀，所以绝不能让他去送死。死亡当然无法吓倒西王这条硬汉，加上东王决定跟他一起北上，似乎还是有生还的可能性。

后来的事实证明我想得太天真，西王バジーリオ在战场上面对帝国皇帝ヴァルハルト时，完全没有招架的能力，一切都正如ルキナ所说。西王在最后的时刻，将“绯炎”托付给了东王。

18 章　双剑兄妹

我们南下的部队获得消息称レンハ也正在向我们移动。如果两军在这块平原地带交战，我们很可能会被来自四面八方的其他帝国部队包围。最好的办法就是进入前方那座喷发中的活火山，这样其他部队不会冒险进入，而レンハ则因为皇帝的命令和自身所尊崇的剑道，必定会进入火山。

这场亲兄妹之间的战斗打响前，大胖子军师エクセライ再度出现，阴阳怪气的提醒レンハ不要手软。看来他是一直在监视着レンハ……

攻略：每一回合，地图上方和下方都会有一块地面塌陷，在上面的人会被熔岩烧到损血，如果宝箱的地面塌陷，道具就得不到了。宝箱道具分别是：チェンジプルフ、力のしずく、レスキュー、金塊（中）。

击败了レンハ后，エクセライ居然直接出现在我们面前。她道出了レンハ归顺帝国的原因——为了妹妹。原来在我们イーリス联军登陆之前，エクセライ就一直以杀掉サイリ来威胁レンハ。知道真相的我们更加坚定了与帝国作战的决心。

回到营地不久，就传来了西王バジーリオ战死的消息。东王也受伤回到营地，证实了西王的死讯，而且还带回了“绯炎”。ルキナ开始对未来能否被改变这一点越来越感到不安。

サイリ总算带来了一点好消息，ヴァルハルト的军队开始往帝国首都撤退。受皇帝撤退和レンハ战败的影响，那些哗变的原解放军势力又纷纷脱离帝国军，也开始撤退，似乎是想静观其变。总之现在我们与帝都之间已经没有屏障，下一站直捣ヴァルハルト老巢。

19 章　皇帝ヴァルハルト

来到帝国王都的城墙下，紧闭的城门对我们非常不利。王都内资源充足，如果闭门不出，我们消耗不起。一旦我们失去优势，那些墙头草一样的原解放军势力为了讨好帝国肯定又会来进攻我们，到时候就只有被包围的命运了。胖子エクセライ当然明白这个道理，不过帝国皇帝ヴァルハルト所尊崇的“霸道”让他看不上这种龟缩的策略，所以他亲自带队出城门迎战。在一番极有魄力的战前演讲后，帝国精锐的骑兵开始了突袭……

攻略：敌人以骑兵为主，装备对兽马系特效的武器会比较轻松。可以利用两边的城寨地形慢慢推进。城寨也会出现敌人的援军，包括骑兵、重甲、龙骑兵等上级职业。

皇帝ヴァルハルト的不败神话被我们终结，要不是其手下拼死抵抗，说不定我们刚才就能杀掉皇帝结束这场战斗。现在我们已经占有了绝对的优势，因为ヴァルム大陆南部地区的势力已经率大军攻到帝都城墙之下。这些人一定是在レンハ死后了解到了真相，才纷纷倒戈反抗帝国。这样一来，皇帝已经完全没有了退路。

20 章　真王

南部的势力倒戈，数十万的大军将帝都完全包围。皇帝明白这是エクセライ之前用卑鄙手段威胁レンハ带来的后果，也知道エクセライ跟ペレジア的インバース有联系。对于这些，皇帝不在乎，对“霸道”的尊崇让他决定忍受这一切，最后再一次性解决这些问题，君临天下。只是他得先问问我们同不同意……

攻略：这关有一个盗贼在右边，所以可以以右边为主要攻击路线。如果你的队员能力都够强就无所谓了。如果进入 BOSS 的攻击范围，他会主动攻击。还有宝箱要拿或者想多杀几个援军得经验值的话注意不要过早踏入 BOSS 的攻击范围。宝箱内容分别是：チェンジプルフ、真竜石、超獣石、精霊の粉。

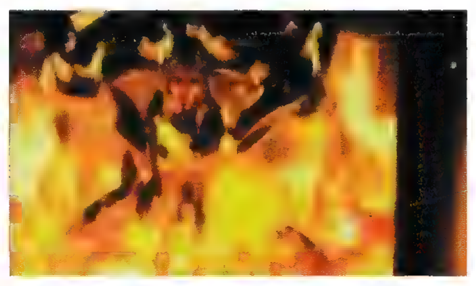
皇帝ヴァルハルト落马，还活着的帝国士兵统统投降了。サイリ也找到了被皇帝抢走的宝玉“碧炎”并交给了クロム。这块大陆的战争已经结束，我们终

于可以回家了。

在イーリス王都自警团的基地里，我和クロム回忆起了当年刚见面时的往事。“跟你相遇后就一直在战斗呢。”“クロム你永远站在最前面，背负着大家的期望。”“你也在啊 我们是同伴啊。”“永远都是。”说着クロム开始谈起了“觉醒仪式”，全身要被神龙ナーガ的火炎包围，人的精神和肉体都要承受极大的痛苦，搞不好就会连命都丢掉。说到这里ルキナ突然跑进来，原来她一直在偷听我们的谈话，听到父亲可能会因为“觉醒仪式”丧命，一时激动暴露了自己。其实她的担心现在还太早，毕竟我们还缺少最后一枚宝玉“黑炎”。此时，フレデリク带来消息，ペレジア国王愿意将他们保管的“黑炎”返还了クロム，不过我们得去ペレジア城参加什么返还仪式才行。联想到ペレジア王ファウダー的为人，这一次肯定又是圈套。为了最后一枚宝玉，这一次也必须要去。クロム决定将炎之台座带在身边，以防被盗。我们也做好了战斗的准备。

21 章　五枚宝玉

ペレジア王城外，在经过几年前圣王牺牲之处时，那颗巨大的龙形头骨让ルキナ想起了邪龙ギムレー。她在未来战斗时与邪龙直接面对过，那种恐惧和绝望是永远忘不掉了。



进入ペレジア王城，我在一路上就发现了有大量的士兵潜伏，看来对方绝不会主动给我们宝玉那么简单。果不其然，见面没两句话，ファウダー就开始称我们为“异邦”，并要求我们立刻交出炎之台座和宝玉。クロム断然拒绝，我带领大家从事先侦查好的退路逃离……

攻略：战场外围会不断出现可远距离攻击的法师，我方人员攻击不到他们，只能硬抗，提升魔防和速度很重要。城内的楼梯处也会出现大量援军。这关宝箱和门很多，选择有“鍵開け”技能的人会比较方便。

当我们以为成功逃离危险的时候，ファウダー瞬间传送到我们面前，击伤了クロム。接着他开始对我下命令，我费尽全力抵抗依然没有用，身体不听控制，将炎之台座交给了他。看来ファウダー真的是我的父亲，因为这层血缘关系，我在他面前只有被控制的份。还好クロム信任我，给我鼓励，“你没有被完全控制住，下次一定能战胜他它。”

可惜不是所有人都这么认为。在追赶ファウダー的途中，ルキナ将剑对准了我。在她所了解的未来，クロム是被最信任的人杀死，ルキナ认定我就是那个背叛者。是啊，如果真像ルキナ所说，也许我在这个地方死去将有可能改变未来世界的命运？也许放弃抵抗死在她剑下是最好的选择？（选择不会影响剧情走向）这时クロム赶来，阻止了ルキナ的行为。在クロム的心中，命运什么的是无法跟同伴之间的羁绊相比的。“在原本的世界里，你此时还只是一个小婴儿，而现在你却跟着父亲一起战斗。这也是我们之间的羁绊，命运是可以改变了。”

22 章　毁灭的预兆

在龙之祭坛前，大群的人像着了魔一样慢慢的走向祭坛，口中念念有词：“约束之时……去往龙之祭坛……为ギムレー大人祈祷……”原来他们是信仰ギムレー教的教众，追随ファウダー去往祭坛。不管他们打算干什么，我们必须及时阻止他们。

来到祭坛下，遇到インバース率兵拦截我们。她笑着告诉我们之前发生的一切，包括圣王的死、与暗愚王的战争、与帝国皇帝的战争，都是按照已经写好的命运之书的安排。虽然圣王当时是自己跳下高台，但结果是一样的。战争的结束让ペレジア人口增多，而这些人最终都是献给ギムレー的活祭品，为的就是让ギムレー复活。之前皇帝ヴァルハルト也不想让邪龙复活，甚至还有亲自挑战邪龙的想法。这就是当时ファウダー看到クロム等人要和帝国打仗，主动提供物资和金钱，却不提供士兵的原因。最终，インバース率领手下的十二魔将开始与我们战斗……

攻略：敌人数量很少，但是能力相当高，再配合强力的武器，绝不能小视。他们不会主动进击，可以分组各个击破

インバース无法抵挡我们的进攻，往祭坛上逃窜。留给我们的时间不多了。

23 章　是命运？还是羁绊？

来到祭坛内部，我跟クロム说出了自己的想法。我本来打算一个人躲起来，这样就不可能像ルキナ所说的那样在战斗时杀死クロム了。但也许躲到哪里都不管用，最终还是会被ファウダー操纵。所以我决定不逃避，与クロム一同战斗。如果最后真的被操纵，我希望クロム能够杀死我。

见到ファウダー，他的仪式正要开始。为了让邪龙ギムレー复活，需要一个肉体的容器，而这个容器居然就是我。在我的体内流淌着ギムレー的血液，是祖祖辈辈传下来的。培养出我这样一个容器也是ギムレー教团成立的目的。我的母亲不忍心我成为傀儡，背叛了教团将我抱走。虽然有这些变故，ファウダー却并不着急，他认为我现在站在这里，正验证了命运是无法改变的。我才不管命运那一套，不管体内流的是什么血，为了同伴，堵上我的性命也要打倒他，阻止复活邪龙的仪式。

接下来的战斗并不是第一次，一切都在重复，但又有些不一样。我推开クロム，中了ファウダー的最后一击，接着刺穿クロム的胸膛。ルキナ等人惊恐的喊叫声，ファウダー得意的笑声，我都无心去听，我只希望这一切能够成功。西王バジーリオ终于赶来了，这个死不了的家伙从帝国皇帝那里逃脱后，并没有声张。我早就请他制作了一个假的宝玉，利用他“死亡”的身份，避开耳目悄悄替换掉了真的宝玉。而ファウダー从表面上看到一切都按照命运在进行，自然不会怀疑宝玉的真实性。所以ファウダー刚才并没有完全控制住我，我在击中クロム的时候故意削弱了魔法的力量。终于，クロム站了起来。成功了！クロム没有死！接下来就是见真章的时刻……

接下来的战斗并不是第一次，一切都在重复，但又有些不一样。我推开クロム，中了ファウダー的最后一击，接着刺穿クロム的胸膛。ルキナ等人惊恐的喊叫声，ファウダー得意的笑声，我都无心去听，我只希望这一切能够成功。西王バジーリオ终于赶来了，这个死不了的家伙从帝国皇帝那里逃脱后，并没有声张。我早就请他制作了一个假的宝玉，利用他“死亡”的身份，避开耳目悄悄替换掉了真的宝玉。而ファウダー从表面上看到一切都按照命运在进行，自然不会怀疑宝玉的真实性。所以ファウダー刚才并没有完全控制住我，我在击中クロム的时候故意削弱了魔法的力量。终于，クロム站了起来。成功了！クロム没有死！接下来就是见真章的时刻……

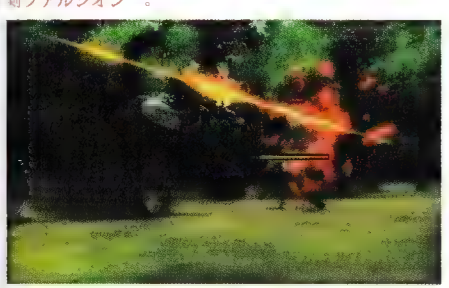
攻略：一开始ファウダー很弱，击败他看完剧情后，中间的壁障消除。ファウダー从右边再次出现，能力也提升很多。バジーリオ和フラヴィア从右上方加入。注意六个楼梯口会出现援军。

ファウダー终于被我们击倒，命运被改变了。但未来世界是不是就免于邪龙的威胁了呢？另一个我无情的打破了我们的美梦。那个跟我长得一模一样的家伙，是来自未来的我。来自那个未被改变的未来，杀死了クロム，唤醒了ギムレー的我。在得知ルキナ回到过去之后，这家伙也跟着来了，但是回来的时间比ルキナ更早，也就是我昏倒在草地上做那个奇怪的梦的时候。为了防止ルキナ的破坏，这家伙一直在背后支持ファウダー。现在又来坐收渔翁之利，吸取了龙之祭坛的力量，补足了之前穿越时空时的损失。邪龙ギムレー再次复活了！现在能够阻止邪龙的方法，就是利用炎之台座，去彩虹山进行觉醒仪式，获得神龙ナーガ的力量了。

24 章　圣王继承

彩虹山是个在神龙力量辟护下，生机勃勃、非常漂亮的地方。只是ギムレー召唤出来的尸兵，也赶来了这里......

攻略：地图中有不少城寨，会出现 3 轮佣兵。过关后“封剑ファルシオン”进化为“神剑ファルシオン”。



来到神殿，クロム终于用炎之台座召唤出了神龙ナーガ。其实神龙跟邪龙是同样的存在，她的力量并不足以完全消灭邪龙。所谓神龙之力，就是将クロム佩剑ファルシオン的真正力量引出。这把剑虽然不能杀死邪龙，但可以夺走它的时间。千年前的英雄王就是如此将邪龙封印的。想要完全消灭邪龙，只能让它自杀，这几乎是不可能的。目前邪龙已经飞往大陆西边海上的活火山，我们必须赶去阻止它

25 章　杀神的方法

在火山脚下，神龙ナーガ感觉出了我是ギムレー之血的继承者。我想既然我跟ギムレー是同样的存在，那么只要我亲自杀死它，就相当于是自杀了。ナーガ对我的这种猜测表示赞同，但同时也提醒说我的心和邪龙的心已经绑在了一起，如果我杀死邪龙，自己也免不了一死。因为我之前在这个世界上结识了这么多的同伴，羁绊很深。如果人的心战胜了龙的心，还是有可能留在这个世界，只是这个可能性极小罢了。クロム不想再失去我这个同伴，极力的劝我打消自我牺牲的念头。但最终还是要我自己来做决定......（选择不会影响剧情走向）

攻略：战场上原本的敌人就有不少，援军更是源源不断。差不多 18 个回合内，四面八方都会出现大量的援军。如果没有办法抗住，早点击倒 BOSS 吧。

击倒了インバース，我们与ギムレー之间最后的屏障消失了。ナーガ将我们传送到了ギムレー的身上

终章 邪龙ギムレー

与邪龙ギムレー直接接触，它那压倒性的实力几乎让我们所有人在一瞬间失去了希望。ギムレー开始跟我谈条件——跟它同化，它就放过其他人，否则就统统杀掉。（选择不会影响剧情走向）

ギムレー将我传送到另一个空间，单独跟我谈话。它清楚的表达了自己无论如何也会杀死其他人的决定，我想要反抗，却被它撂倒。我躺在地上，任凭黑暗将自己包围。希望，已经没有了。“不要放弃！”クロム的声音犹如一把利剑，穿透了无尽的黑暗，紧接着大家的鼓励都传到了这片黑暗领域。ギムレー开始暴跳如雷，看来它已经失去了对事态的控制，而我又回到了大家的身边。神龙ナーガ很快治愈了大家的伤口，最终决战开始了......

攻略：最后一关了，无需作任何保留，强力武器道具都拿出来用吧。敌人的增援是无限的，还有拿远程回复杖的敌人。总之应该全力攻击 BOSS，它拥有“華炎”、“大盾”技能，计算伤害时要注意。击倒 BOSS 后的选择会导致不同的结局，能中段存档的话不妨在最后一击之前存档。

（选择はい让クロム杀死ギムレー）

邪龙ギムレー进入了沉睡，各地的尸兵消失了，世界又恢复了和平。至于以后ギムレー再次苏醒之时，继承了初代圣王和クロム志向的后人也肯定会再次将它击败。同伴、爱人和孩子都在我身边，大家以后一定要幸福的生活下去。

（选择いいえ自己杀死ギムレー）

邪龙ギムレー消灭了，再也不会出现危害这个世界。我当时牺牲自己的举动，让所有人都感动了。也许正是跟大家的羁绊，才是我最终又回到这个世界的原因。当クロム和リズ在草地里再次把我拉起来的时候，我的手上已经没有了邪龙的印记。

外传攻略

外传 1 弱者，是什么

出现条件：主线剧情 5 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：-

剧情大意：一群行商人在一个村庄遭到山贼袭击，女性行商人アンナ单枪匹马保护村庄。

攻略：アンナ很强，能够抵挡一阵。访问右上村庄可获得リブロー杖，访问后下方的敌将开始移动。

外传 2 秘密的行商人

出现条件：主线剧情 5 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：-

剧情大意：一群行商人在一个村庄遭到山贼袭击，女性行商人アンナ单枪匹马保护村庄。

攻略：アンナ很强，能够抵挡一阵。访问右上村庄可获得リブロー杖，访问后下方的敌将开始移动。

外传 3 闭门带来的和平

出现条件：主线剧情 7 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：-

剧情大意：3 个邻村村民为了躲避尸兵的追击，来到村庄门口请求援助。村庄为了自身的安全，拒绝开门。

攻略：三个村民会继续往左下逃走，如果来不及消灭路上的尸兵，可用レスキュー杖将村民救到安全地带。访问东北的村庄获得聖なる弓。过关后 1 到 2 名村民活下来可获得“天使の衣”和“丸太”，3 人全活下来还可获得“おたま”。

外传 4 行商人アンナ

出现条件：主线剧情 9 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：アンナ（クロム对话。）

剧情大意：为了给上次被杀死的兄弟报仇，山贼团再次找到了アンナ。

攻略：アンナ依然很强，加入后可以让她去开宝箱。

外传 5 传说的继承者

出现条件：ソワレ结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：ウード（クロム或リズ对话。）

剧情大意：リズ向ルキナ询问未来自己孩子的问题，得知名字叫做ウード。说到性格，リズ觉得还是不要提前知道为好。此时附近一个村庄遇到盗贼袭击，一名叫做ウード的剑士挺身而出，大喊一声“必杀”朝敌人砍去，结果没砍中……

攻略：确保三个村人的安全，跟他们对话可分别获得特効薬、速さの薬、精霊の粉。他们也会使用杖为我方队员加血。ウード加入后让他跟右下的村人对话，获得专用剑ミステルトィン（此前其他人不能跟这个村人对话）。

外传 6 花一样的男子

出现条件：オリヴィエ结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：アズール（クロム或オリヴィエ对话。）

剧情大意：村庄遭到袭击，一个特别害羞的剑士出手相助。

攻略：室内的敌人不会主动前进，先清理掉两边的飞兵再进室内吧。过关后根据アズール击倒敌人的数量可以获得相应奖励，击倒 1 至 5 人获得的奖励依次是：特効薬、キルソード、はやての羽、金塊（中）、ハマーン。

外传 7 高贵的血统

出现条件：マリアベル结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌将击破

加入角色：ブレディ（クロム或マリアベル对话。）

剧情大意：圣地遭到恶徒袭击，僧侣ブレディ想战斗却不会使用攻击武器。マリアベル发现了情况，领着大部队前去帮忙。

攻略：使用レスキュー杖将村民移动到神殿中央，不然他们容易被弓箭手射死。各个入口让防御力高的人赌上，全力防御吧。过关后根据活下来的村民数量获得奖励，活 1 人到 5 人奖励分别是リライブ、聖なる槍、金塊（中）、天使の衣、リザーブ。

外传 8 被玷污的决斗

出现条件：ソワレ结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：デジェル（クロム或ソワレ对话。）

剧情大意：デジェル的师傅被杀，デジェル决定跟凶手一对一决斗，但凶手并不接受公平的决斗。

攻略：デジェル的防御力很高而且有回复药，所以不用着急上去营救。倒是两侧的楼梯会不停的出现援军，大部队步步为营往上推进。宝箱道具为金塊（中）、ショートスピア。

外传 9 正义之翼

出现条件：スミア结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：シンシア（クロム或スミア对话。）

剧情大意：怪盗リューゲル冒充クロム到处行骗，导致人们对真クロム的不信任。追上去后发现シンシア居然跟着リューゲル反抗真正的クロム。

攻略：シンシア在地图左边，注意不要将她杀死了。リューゲル会在地图上方不停的说服佣兵加入，靠近他的话会立刻往右上逃走。所以如果想全部击倒敌人的话，不要过早靠近リューゲル，等他说得全部佣兵后再上前拦截。

外传 10 迷惑之刃

出现条件：ティアモ结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌将击破

加入角色：セレナ（ティアモ对话后，セレナ跟ホラント对话。）

剧情大意：原帝国将军ネルソン占据一处要塞，掠夺村民财产。一名叫做セレナ的佣兵因为重要的戒指被扣押，不得不帮ネルソン卖命。当ネルソン听说クロム来到时，又打起了炎之台座的主意。

攻略：セレナ在大部队右侧，先让ティアモ过去对话，然后护送セレナ一路向上去找ホラント。セレナ最终加入后，上方会出现敌人援军。

外传 11 翱翔的双龙

出现条件：セルジュ结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：ジェローム（クロム或セルジュ对话。）

剧情大意：飞龙的产地遭到掠夺，村名向ジェローム寻求帮助，却被拒绝。ジェローム认为这是他们的宿命。

攻略：让飞兵将一定数量的队员带到右边保护那里的村民，其余保护左边和中间的村民，慢慢向上推进。过关后根据活下来的村民数量获得奖励，活 1 人到 5 人奖励分别是ドラゴンキラー、術書、リカバー、金塊（中）、天使の衣。

外传 12 时间中迷失的孩子

出现条件：自建角色结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌将击破

加入角色：マーク（クロム或自建角色对话。）

剧情大意：来到遗迹探索神龙之宝物，遇到穿越时间的自建角色的女儿（或儿子）マーク，但他 / 她根本搞不清状况。

攻略：立刻派人去协助マーク并让自建角色赶去跟他 / 她对话，注意盗贼偷取宝箱。右下和右上楼梯都会出现援军。过关后获得神竜の涙。

外传 13 佣兵战争

出现条件：ベルベット结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：シャンブレー（クロム或ベルベット对话。）

剧情大意：两个佣兵团将小镇变成了战场，为了无辜的镇民着想，需要赶紧结束这场战斗。

攻略：开战前可选择支持红方或绿方，战后根据活下的佣兵数量获得金币报酬。作为敌人的一方会立刻派出援军，所以敌人数量很多。不管选择哪方，4 个村庄都会关闭 2 个。支持红方可获得“竜の盾”、“ビーストキラー”。支持绿方可获得“ハンマー”和“力のしずく”。如果对自己的实力有信心，可以两方都不支持，最后选择同时与两方作战。这样两方都会出现援军，4 个村庄都可访问，胜利后获得 10000G 奖励。

外传 14 沙尘飞舞之地

出现条件：ミリエル结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌将击破

加入角色：ロラン（让ミリエル访问左下村庄。）

剧情大意：众人寻找幻之村的位置，还有ロラン也在寻找。当然也少不了一伙捣乱的强盗。

攻略：先访问左下的村长，然后访问右上村庄。等一回合后左上村庄出现，同时上方和左下出现斧兵援军。蛮族会试图破坏村庄所以要尽快干掉敌人。访问后右下村庄出现援军。最后去 BOSS 位置左 1 格下 2 格位置获得女神の杖。

外传 15 躲起来的箭手

出现条件：サーリャ结婚，主线剧情 13 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：ノワール（第二回合加入。）

剧情大意：一个女性弓箭手被坏人包围，她没有武器，绝望的表示再也找不到妈妈了。没想到她找到一把弓后，立刻像变了一个人似的……还好她躲的位置够隐蔽，赶紧去救援吧。

攻略：第二回合ノワール加入后让她跟大部队合流，然后慢慢进攻即可。

外传 16 年幼的龙女

出现条件：ノノ结婚，主线剧情 13 章后。

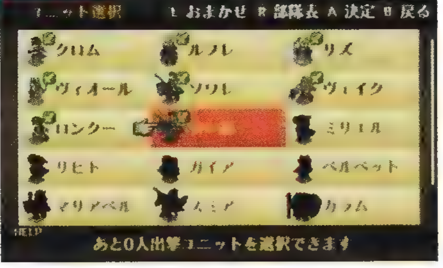
胜利条件：敌将击破

加入角色：ンン（クロム或ノノ对话。）

剧情大意：胆小的ンン一个人被困在死灵之馆里，赶去救援。

攻略：走进ンン所在的小房间时墙壁会坍塌从而可以进入。另外这座死灵之馆很多墙壁都会坍塌，之后又会复原，小心敌人攻击范围的变化，同时还要小心敌人的远距离魔法。

外传 17 悠久的思虑



出现条件：主线剧情 18 章后。

胜利条件：敌全灭

加入角色：チキ（过关后加入。）

剧情大意：巫女チキ在神龙的大地举行仪式以获得神龙的力量。仪式还在进行中，大量的飞行尸兵赶来凑热闹。攻略：用队员将巫女围住，全力保护其安全。可以利用“七色の叫び”、“守備の叫び”等技能来增强我方人员的防御力。使用弓、风系魔法等对飞行单位特效武器的人员可游击战减少敌人数量。

外传 18 已死的愚者

出现条件：2012 年 5 月 2 日的不知不觉通信配信，主线剧情 25 章后。

胜利条件：敌将击破

加入角色：ギャンレル（クロム对话 3 次。）

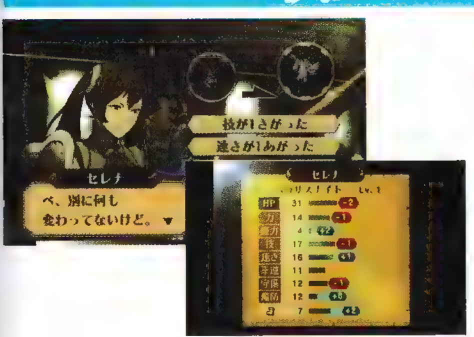
剧情大意：在南海地区称霸的海贼团，当然不能由他们任意作恶。只是他们之中居然有一个熟悉的人。

攻略：ギャンレル需要クロム上前对话 3 次才能说得，委托的方法是让某个队员卸下武器让他攻击，否则容易将他打死。东北的村庄访问获得“天使の衣”。

二周目继承

主菜单的“エクスト”项目下开启“支援会話回想”（回顾支援对话）、“ムービー回想”（重看游戏中的 CG 动画）、“ユニットビューアー”（角色立体鉴）等项目；遭遇战曲目增加“強者”；自建角色进入“マイユニ名鑑”，开新存档后可以招入；开新存档后名声值继承（继承所有存档中最高的）。

职业



本作中转职并非只能进行一次，只要有转职道具，并且等级超过 10，就可以随时转职。这样就相当于可以无限的升级，带来的优势就是角色能力值可以达到很高，也可以学会很多的技能，让游戏过程更自由。

下级职业

职业名	力	魔力	技	速	守	魔防	武器
アーマーナイト	B	E	D	E	A	E	枪
ソシアルナイト	C	E	D	C	C	E	剑 枪
アーチャー	D	E	C	C	D	E	弓
剣士	D	E	B	A	D	E	剑
戦士	C	E	D	D	D	E	斧
傭兵	D	E	C	C	D	E	剑
魔導士	E	D	D	D	E	D	魔
ダークマージ	E	D	E	D	D	D	魔
盗賊	D	E	C	C	E	E	剑
蛮族	C	E	D	C	D	E	斧
ペガサスナイト	D	D	C	C	D	C	枪
ドラゴンナイト	C	E	C	C	C	E	斧
シスター	E	D	E	D	E	C	杖
僧侶	E	D	E	D	E	C	杖
トルバドール	E	D	E	C	E	D	杖
戦術師	D	D	D	D	D	D	剑 魔
ロード	C	E	D	C	C	E	剑

上级职业

クラス名	力	魔力	技	速	守	魔防	武器
グレートナイト	A	E	C	C	S	E	剑 枪 斧
ジェネラル	A	E	C	D	S	D	枪 斧
パラディン	B	E	C	C	B	C	剑 枪
ボウナイト	C	E	B	B	C	D	剑 弓
スナイパー	C	E	A	C	B	D	弓
ソードマスター	C	E	A	A	C	D	剑
アサシン	C	E	A	A	D	E	剑 弓
ウォーリアー	A	E	C	C	C	D	斧 弓
勇者	C	E	A	B	C	D	剑 斧
賢者	E	C	D	C	D	D	魔 杖
ダークナイト	D	D	C	D	B	D	剑 魔
ソーサラー	E	C	D	D	C	C	魔
トリックスター	D	D	B	A	D	D	剑 杖
バーサーカー	A	E	D	A	D	E	斧
ファルコンナイト	C	D	B	A	C	B	枪 杖
ダークペガサス	D	C	C	B	D	B	枪 魔
ドラゴンマスター	A	E	C	C	A	D	枪 斧
グリフォンナイト	C	E	B	B	C	D	斧
バトルモンク	D	D	D	C	C	C	斧 杖
バトルシスター	D	D	D	C	C	C	斧 杖
ヴァルキュリア	E	D	D	C	D	C	魔 杖
神軍師	C	C	C	C	C	D	剑 魔
マスターロード	B	E	C	C	B	D	剑 枪

其他职业

クラス名	力	魔力	技	速	守	魔防	武器
踊り子	E	E	D	C	D	E	剑
マムークト	B	D	D	D	A	B	石
タグエル	D	E	B	B	D	D	石
村人	E	E	E	E	E	E	枪

转职表

下级职业	上级职业
戦術師	神軍師
ロード	マスターロード
アーマーナイト	グレートナイト
	ジェネラル
ソシアルナイト	グレートナイト
	パラディン
アーチャー	ボウナイト
	スナイパー
剣士	ソードマスター
	アサシン
戦士	ウォーリアー
	勇者
傭兵	勇者
	ボウナイト
魔道士	賢者
	ダークナイト
ダークマージ	ダークナイト
	ソーサラー
盗賊	アサシン
	トリックスター
蛮族	バーサーカー
ペガサスナイト	ファルコンナイト
	ダークペガサス
ドラゴンナイト	ドラゴンマスター
	グリフォンナイト
シスター	バトルシスター
	賢者
僧侶	バトルモンク
	賢者
トルバドール	ヴァルキュリア
	バトルシスター

技能

职业	技能	条件	说明
ロード	デュアルアタック	Lv1	援护攻击几率 +10%
	カリスマ	Lv10	周围 3 格内所有我方人员命中 +5，回避 +5
マスターロード	天空	Lv5	(技 /2)% 的几率发动两回连续攻击
	王の器	Lv15	自己的技能发动率 +10%
戦術師	戦知識	Lv1	ダブル状态时，获得的经验值 x1.5
	方陣	Lv10	相邻的我方人员必杀 +10，必杀回避 +10
神軍師	華炎	Lv5	(技)% 的几率发动，魔法攻击时追加自己力值的一半伤害，其他攻击时追加自己魔力值的一半伤害
	七色の叫び	Lv15	选择应援指令时周围 3 格内所有我方人员全能力 +4，持续一回合
ソシアルナイト	練磨	Lv1	获得的武器经验值加倍
	屋外戦闘	Lv10	在室外战斗时命中 +10，回避 +10
パラディン	護り手	Lv5	ダブル状态时全能力 +1
	聖盾	Lv15	(技)% 的几率发动，敌人弓和魔道书的攻击伤害减半
アーマーナイト	守備 +2	Lv1	防御 +2
	屋内戦闘	Lv10	在室内战斗时命中 +10，回避 +10
ジェネラル	守備の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员防御 +4
	大盾	Lv15	(技)% 的几率发动，敌人剑、枪、斧的攻击伤害减半
グレートナイト	月光	Lv5	(技)% 的几率发动，攻击时敌人的防御和魔防减半
	デュアルガード+	Lv15	援护格挡几率 +10%
剣士	回避 +10	Lv1	回避 +10
	待ち伏せ	Lv10	HP 半数以下时，受到敌人攻击时会先制攻击
ソードマスター	流星	Lv5	(技 /2)% 的几率发动 5 连击，单次攻击伤害减半
	剣の達人	Lv15	装备剑时力 +5，装备サンダーソード时魔力 +5
盗賊	鍵開け	Lv1	不用钥匙就能开门和宝箱
	移動 +1	Lv10	移动 +1
トリックスター	ラッキー7	Lv5	7 回合间命中 +20，回避 +20
	軽業	Lv15	所有能进入的地形都像平地一样不会降低移动格数
アサシン	滅殺	Lv5	(技 /4)% 的几率发动即死攻击
	すり抜け	Lv15	移动时可穿过敌人所在的位置
アーチャー	技 +2	Lv1	技 +2
	先の先	Lv10	自己攻击敌人时，命中 +15，回避 +15
スナイパー	命中 +20	Lv5	命中 +20
	弓の達人	Lv15	装备弓时力 +5
ボウナイト	技の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员技 +4
	弓殺し	Lv15	敌人装备弓攻击时，自己命中 +50，回避 +50
傭兵	武器節約	Lv1	(幸运 x2)% 的几率发动，武器耐久度不减少
	後の先	Lv10	遭受敌人攻击时，命中 +10，回避 +10
戦士	最大 HP+5	Lv1	最大 HP+5
	熱い心	Lv10	必杀 +5
勇者	太陽	Lv5	(技)% 的几率发动，吸收敌人受到的伤害的一半回复自身 HP
	斧殺し	Lv15	敌人装备斧攻击时，自己命中 +50，回避 +50
ウォーリア	力の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员力 +4
	カウンター	Lv15	受到相邻的敌人攻击时，敌人自己也会受到伤害
蛮族	強奪	Lv1	(幸运)% 的几率发动，击倒敌人后获得金块(小)
	一発屋	Lv10	命中 - 5，必杀 +10
バーサーカー	怒り	Lv5	HP 半数以下时必杀 +20
	斧の達人	Lv15	装备斧时力 +5，装备ボルトアクス时魔力 +5
ダークマージ	呪い	Lv1	相邻位置的敌人回避 -15
	赤の呪い	Lv10	周围 3 格内所有敌人回避 -10，必杀回避 -10
ソーサラー	復讐	Lv5	(技 /2)% 的几率发动，给敌人追加自己 HP 减少的量除 2 的伤害
	魔殺し	Lv15	敌人装备魔道书攻击时，自己命中 +50，回避 +50
魔道士	魔力 +2	Lv1	魔力 +2
	集中	Lv10	周围 3 个内没有我方人员时必杀 +10
ダークナイト	スロースタート	Lv5	每回合命中 +1，回避 +1, 持续 15 个回合
	生命吸収	Lv15	成功击倒敌人时，HP50% 回复
賢者	魔力の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员魔力 +4
	魔の達人	Lv15	装备魔道书时魔力 +5
シスター / 僧侶	祈り	Lv1	(幸运)% 的几率发动，当 HP 大于 1 时，受到致死的攻击时会剩下 1 点 HP
	いやしの心	Lv10	使用杖回复我方人员时，回复量 +5
バトルシスター バトルモンク	幸運の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员幸运 +8
トルバドール	回復	Lv15	回合开始时 HP30% 回复
	魔防 +2	Lv1	魔防 +2
	深窓の令嬢	Lv10	周围 3 格内的我方男性人员回避 +10，必杀回避 +10
ヴァルキュリア	魔防の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员魔防 +4
	デュアルサポート+	Lv15	援护援助效果上升
ペガサスナイト	速さ +2	Lv1	速度 +2
	リフレッシュ	Lv10	回合开始时如果周围 3 格内没有人，回复 20%HP
ファルコンナイト	速さの叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员速度 +4
	槍の達人	Lv15	装备枪时力 +5，装备しびれる槍时魔力 +5
ダークペガサス	移動の叫び	Lv5	选择应援指令时，1 回合内 3 格内我方人员移动 +1
	疾風迅雷	Lv15	击倒敌人后还能再行动一次，1 回合只能发动 1 次
ドラゴンナイト	力 +2	Lv1	力 +2
	疾駆	Lv10	周围 3 格内没有我方人员时，命中 +10，回避 +10
ドラゴンマスター	ホットスタート	Lv5	战斗开始时命中 +15，回避 +15，效果每回合逐渐变弱
	剣殺し	Lv15	敌人装备剑攻击时，自己命中 +50，回避 +50
グリフォンナイト	運び手	Lv5	ダブル状态下移动 +2
	槍殺し	LV15	敌人装备枪攻击时，自己命中 +50，回避 +50
踊り子	幸運 +4	Lv1	幸运 +4
	特別な踊り	Lv15	被再行动的人员 1 回合内力、魔力、防御、魔防 +2
タグエル	バイオリズム・偶数	Lv1	偶数回合中，命中 +10，回避 +10
	獣特攻	Lv15	变身后攻击对兽马系特效
マムクート	バイオリズム・奇数	Lv1	奇数回合中，命中 +10，回避 +10
	竜特攻	Lv15	变身后攻击对龙系特效
村人	良成長	Lv1	等级上升时全成长判定 +20
	下剋上	Lv15	面对等级(上级职业等级要 +20)比自己高的敌人时，命中 +15，回避 +15

疯狂 + 难度下敌人特有的技能

技能名	登场时间	说明
すりぬけ	序章 ~	移动时可穿过敌人。
待ち伏せ +	序章 ~	必先制攻击。
月光 +	序章 ~	攻击时必发动月光技能。
絶対命中	序章 ~	100% 命中。
カウンター	3 章 ~	受到相邻的敌人攻击时，敌人自己也会受到伤害
大盾 +	3 章 ~	受到剑、枪、斧攻击时受到伤害减半，援护追加攻击时不会发动。
聖盾 +	3 章 ~	受到弓、魔法攻击时受到伤害减半，援护追加攻击时不会发动。
下剋上	6 章 ~	对手等级更高时，命中 +15、回避 + 15
命中 + 10	17 章 ~	命中 +10(上级职业都有这个技能)

婚姻和子女

结婚

男性角色和女性角色支援等级达到 S 时就能结婚(子女辈之间也可以到达 S 级，但不会结婚生子)。结婚后，两人就无法与其他人达成 S 级支援等级。11 章暗愚王ギャンレル之前如果クロム还没有结婚，11 章结束后将自动与自建角色(女)、ソワレ、スミア、マリアベル、オリヴィエ之中支援等级最高的人结婚。如果上面这些角色与クロム的支援等级都是 0，クロム会和一位无名村娘结婚。オリヴィエ 11 章才加入，想和她结婚最有效的方法是让其他候选的新娘都在 11 章前跟其他人结婚。

子女继承

子女会一定程度上继承父母的能力值，还会继承父亲和母亲技能栏里的最后一个技能(DLC 里获得的技能无法继承)。是按照对应的外传开始时父母的技能状态来继承，而不是结婚时。在外传编成画面时也不是最终的结果，可以选择退出，调整以后再进入，子女继承的技能也会发生变化。如果父母死亡，那么子女继承的将是父母死亡时的数据。另外ルキナ会强制继承クロム的“天空”技能。

子女在转职时可能转成的下位职业跟父母可转的下位职业相同。但儿子无法转职成女性专用职业(トルバドール、ペガサスナイト、踊り子)，女儿也不能转男性专用职业(戦士、蛮族、村人)。出现这种情况时，无法遗传的职业会被其他职业代替。

子女头发颜色跟父亲的相同，男性自建角色的女儿マーク除外，她的头发颜色跟母亲相同。

婚姻和子女

子女列表

名字	职业	性	条件	出现章节
ルキナ	ロード	女	クロム支援度 S	-
ウード	剑士	男	リズ支援度 S	外传 5
アズール	傭兵	男	オリヴィエ支援度 S	外传 6
ブレディ	僧侶	男	マリアベル支援度 S	外传 7
デジェル	アーマーナイト	女	ソワレ支援度 S	外传 8
シンシア	ペガサスナイト	女	スミア支援度 S	外传 9
セレナ	傭兵	女	ティアモ支援度 S	外传 10
ジェローム	ドラゴンナイト	男	セルジュ支援度 S	外传 11
マーク	*	**	マイユニット支援度 S	外传 12
シャンブレー	タグエル	男	ベルベット支援度 S	外传 13
ロラン	魔道士	男	ミリエル支援度 S	外传 14
ノワール	アーチャー	女	サーリャ支援度 S	外传 15
ンン	マムクート	女	ノノ支援度 S	外传 16

* 男性自建角色跟ルキナ结婚，以及女性自建角色与クロム结婚时，マーク职业为戦術師；其他情况下与自建角色对象职业相同。

** マーク性别与自建角色相反。

各类武器

注：现阶段为敌专用的武器不排除以后通过免费配信或 DLC 方式获得的可能。

剑

武器名	Lv	威力	命中	必杀	射程	耐久	价格	备注
青銅の剣	E	3	100	0	1	50	350	-
鉄の剣	D	5	95	0	1	40	520	-
鋼の剣	C	8	90	0	1	35	910	-
銀の剣	B	11	85	0	1	30	1410	-
勇者の剣	A	9	80	0	1	30	2100	2 回连续攻击
アーマーキラー	D	8	80	0	1	25	1450	重甲系特效
ドラゴンキラー	D	8	80	0	1	25	1500	龙系特效
キルソード	C	9	90	30	1	30	1470	必杀几率高
サンダーソード	C	10	80	0	1~2	25	1600	雷魔法剑
レイピア	E	5	90	10	1	35	-	ロード系职业专用
ノーブルレイピア	C	8	85	10	1	25	2100	ロード系职业专用
ミステルトィン	C	8	85	10	1	35	-	ウード专用
太陽	B	12	85	5	1	30	-	（技）% 的几率发动，吸收敌人受到的伤害的一半回复自身 HP
アマツ	A	12	60	5	1~2	30	-	剑士系职业专用
バルムンク	A	13	90	10	1	25	-	速度 +5
封剣ファルシオン	E	5	80	0	1	-	-	クロム专用，力量被封印
神剣ファルシオン	E	15	80	10	1	-	-	クロム专用，使用回复 HP20
裏剣ファルシオン	E	12	80	5	1	-	-	マルス专用，使用回复 HP20
バルムンク	A	13	90	10	1	25	-	速度 +5,
ティルファング	A	15	85	10	1	25	-	魔防 +5
メリクル	A	17	95	5	1	25	-	传说三神器之一
木の枝	E	1	100	0	1	20	-	-
ガラスの剣	E	11	85	0	1	3	-	-
いやされる剣	D	8	85	0	1	10	-	装备时每回合回复 HP10
剣殺しの剣	B	11	80	0	1	10	-	敌人装备剑攻击时，自己命中 +50，回避 +50
ノーフの宝剣	D	4	95	30	1	20	-	（幸运）% 的几率发动，击倒敌人后获得金塊（小）
ロイの硬剣	D	8	95	5	1	25	-	英雄的剑
エリウッドの鋼剣	C	10	85	5	1	20	-	英雄的剑
エイリークの疾剣	C	10	85	5	1	30	-	2 回连续攻击，英雄的剑
セリスの神剣	B	12	90	15	1	15	-	速度 +2，魔防 +2
アルムの覇剣	B	15	75	10	1	10	-	-
ソール・カティ	A	8	100	50	1	25	-	剑士系专用、敌专用、魔防 +5
ラグネル	A	15	70	0	1~2	25	-	敌专用、防御 +5
アルムの覇剣	B	15	75	10	1	10	-	-
ソール・カティ	A	8	100	50	1	25	-	剑士系专用、敌专用、魔防 +5
ラグネル	A	15	70	0	1~2	25	-	敌专用、防御 +5

枪

武器名	Lv	威力	命中	必杀	射程	耐久	价格	备注
青銅の槍	E	3	90	0	1	50	350	-
鉄の槍	D	6	85	0	1	40	560	-
鋼の槍	C	9	80	0	1	35	910	-
銀の槍	B	13	75	0	1	30	1560	-
勇者の槍	A	10	70	0	1	30	2220	2 回连续攻击
手槍	D	2	80	0	1~2	25	700	-
ショートスピア	C	5	75	0	1~2	25	1600	-
スレンドスピア	B	8	70	0	1~2	25	-	-
聖なる槍	C	11	70	0	1	35	-	装备时每回合回复 HP10
ビーストキラー	D	9	70	0	1	25	-	兽马系特效
キラーランス	C	10	80	30	1	30	1680	必杀几率高
グラディウス	A	19	85	5	1~2	25	-	传说三神器之一，使用 HP 全回复
ゲイボルグ	A	15	70	10	1	?	-	防御 +5
グングニル	A	16	70	10	1	25	-	力 +5
丸太	E	1	90	0	1	20	-	-
ガラスの槍	E	13	75	0	1	3	-	-
極小の槍	D	1	55	35	1~2	10	-	-
しびれる槍	C	11	85	10	1	20	-	雷魔法枪
槍殺しの槍	B	13	70	0	1	10	-	敌人装备枪攻击时，自己命中 +50，回避 +50
エフラムの勇槍	C	11	80	10	1	20	-	力 +2，速度 +2，英雄的枪
フィンの守槍	D	8	85	10	1	25	-	幸运 +2，防御 +2，英雄的枪
シグルドの鋼槍	B	14	85	15	1	15	-	英雄的枪

斧

武器名	Lv	威力	命中	必杀	射程	耐久	价格	备注
青銅の斧	E	4	80	0	1	50	400	-
鉄の斧	D	7	75	0	1	35	600	-
鋼の斧	C	11	70	0	1	35	980	-
銀の斧	B	15	65	0	1	30	1740	-
勇者の斧	A	12	60	0	1	30	2400	2 回连续攻击
手斧	D	3	70	0	1~2	25	750	-
ショートアクス	C	7	65	0	1~2	25	1750	-
トマホーク	B	10	60	0	1~2	25	2550	-
ハンマー	D	10	60	0	1	25	-	重甲系特效
ボルトアクス	B	14	70	5	1~2	30	-	雷魔法斧
キラーアクス	C	12	70	30	1	20	1860	必杀几率高
スワンチカ	A	18	60	10	1~2	25	-	防御 +5
おたま	E	1	80	0	1	20	-	-
ガラスの斧	E	15	65	0	1	3	-	-
極太の斧	D	14	35	10	1	10	-	-
空投げ斧	C	8	55	0	1~2	10	-	-
斧殺しの斧	B	15	60	0	1	10	-	敌人装备斧攻击时，自己命中 +50，回避 +50
オーシンの投げ斧	D	4	85	5	1~2	20	-	英雄的投斧
ヘクトルの烈斧	B	15	75	15	1	15	-	-
ティアマトの赤斧	C	8	55	0	1~2	10	-	被攻击时，命中 +10，回避 +10
オートクレール	A	21	70	5	1	25	-	联机奖励，使用 HP 全回复
ヴォルフベルグ	A	18	75	5	1~2	35	-	ヴァルハルト专用

弓

武器名	Lv	威力	命中	必杀	射程	耐久	价格	备注
青銅の弓	E	3	90	0	2	50	350	-
鉄の弓	D	6	85	0	2	40	560	-
鋼の弓	C	9	80	0	2	35	910	-
銀の弓	B	13	75	0	2	30	1560	-
勇者の弓	A	10	70	0	2	30	2220	2 回连续攻击
聖なる弓	C	11	70	0	2	35	1540	装备时每回合回复 HP10
キラーボウ	C	10	80	30	2	30	1680	必杀几率高
ロングボウ	C	9	70	0	2~3	25	-	アーチャー系专用
ガラスの弓	D	13	75	0	2	3	-	-
極長の弓	D	3	80	0	2~3	10	-	-
イチイバル	A	15	85	10	2	25	-	速度 +5
パルティア	A	19	95	5	2	25	-	传说三神器之一，使用效果同圣水
ゆるんだ弓	E	1	90	0	2	20	-	-
下克上の弓	D	9	75	5	2	15	-	-
弓殺しの弓	B	13	70	0	2	10	-	敌人装备弓攻击时，自己命中 +50，回避 +50
ウォルトの薬弓	C	10	85	5	2	25	-	使用回复 HP20
ヒーニアスの弓	B	13	115	10	2	15	-	英雄的弓

魔道书

武器名	Lv	威力	命中	必杀	射程	耐久	价格	备注
ファイアー	E	2	90	0	1~2	45	540	-
エルファイアー	D	5	85	0	1~2	35	980	-
ギガファイアー	C	8	80	0	1~2	30	1440	-
ボルガノン	B	12	75	0	1~2	25	2000	-
ファラフレイム	A	16	80	10	1~2	25	-	魔力 +5
サンダー	E	3	80	5	1~2	45	630	-
エルサンダー	D	6	75	5	1~2	35	1050	-

ギガサンダー	C	10	70	10	1~2	30	1620	-
トロン	B	14	65	10	1~2	25	2200	-
ウインド	E	1	100	0	1~2	45	450	-
エルウインド	D	4	95	0	1~2	35	910	-
ギガウインド	C	6	90	0	1~2	30	1320	-
レクスカリバー	B	10	85	0	1~2	25	1900	-
エクスカリバー	A	13	100	30	1~2	25	-	敌专用
フォルセティ	A	14	90	0	1~2	25	-	-
ミィル	E	5	70	0	1~2	45	540	ダークマージ系专用
リザイア	D	7	65	0	1~2	20	980	ダークマージ系专用，吸收造成伤害的一半
ルイン	C	4	60	50	1~2	20	1380	ダークマージ系专用，必杀几率高
イル	B	10	45	0	1~2	-	2160	ダークマージ系专用，2 回连续攻击
ゲーティア	A	19	75	10	1~2	25	-	ダークマージ系专用
スライム	C	10	65	0	3~10	10	-	ダークマージ系专用
インバースの暗闇	B	15	75	0	1~2	10	-	ダークマージ系专用，吸收造成伤害的一半
燃え尽きる炎	E	10	75	0	1~2	3	-	-
ミカヤの神炎	B	13	85	5	1~2	15	-	防御 +2，魔防 +2，英雄的魔法
魔殺しの雷	B	14	60	15	1~2	10	-	敌人装备魔道书攻击时，自己命中 +50，回避 +50
カタリナの雷糸	C	11	75	30	1~2	20	-	英雄的魔法
気まぐれな風	D	2	70	35	1~2	5	-	-
セリカの疾風	C	4	80	5	1~2	20	-	2 回连续攻击，英雄的风魔法
聖書ナーガ	A	15	80	15	1~2	25	-	防御 +5、魔防 +5，敌专用

杖

武器名	Lv	射程	耐久	价格	备注	耐久
ライブ	E	1	30	600	相邻队友 HP 回复	50
リライブ	D	1	20	1000	相邻队友 HP 大回复	35
リブロー	C	1 ~ HALF	10	1800	远距离队友 HP 回复	35
リカバー	C	1	15	1950	相邻队友 HP 全回复	30
リザーブ	A	1-HALF	5	-	范围内我方全员 HP 回复	30
女神の杖	A	1-HALF	1		范围内我方全员 HP 全回复	25
レスキュー	E	1 ~ HALF	5	1280	将远处的我方人员传送到身边	25
マジックシールド	C	1 ~ HALF	5	2100	我方人员魔防 +5，效果每回合递减	25
肩たたき	E	1	20	-	HP 少量回复	25
薬効ある杖	D	1	15	-	相邻队友 HP 回复，使用自身 HP 回复	30
リライブロー	B	1 ~ HALF	5	-	远距离队友 HP 大回复	20
ハマーン	B	1	1	-	修复武器或杖	25

石

武器名	Lv	威力	命中	必杀	射程	耐久	价格	备注
竜石	-	8	80	0	1~2	50	2300	力 +3 技 +5 速 +5 运 +4 防 +1
真竜石	-	12	70	0	1~2	35	3780	力 +5 技 +8 速 +8 运 +6 防 +4 魔防 +2
獣石	-	6	80	0	1	50	2000	力 +8 魔力 +5 技 +3 速 +2 防 +10 魔防 +7
超獣石	-	10	70	0	1	35	3220	力 +11 魔力 +6 技 +5 速 +4 防 +13 魔防 +9

道具

名称	次数	价格	备考
傷薬	3	300	回复 HP10
調合薬	3	600	回复 HP20
特効薬	3	900	HP 全回复
聖水	3	-	魔防 +5，每回合效果递减
HP の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内最大 HP+5
力の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内力 +2
魔力の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内魔力 +2
技の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内技 +2
速さの薬	1	150	使用后本章或遭遇战内速度 +2
幸運の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内幸运 +2
守備の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内防御 +2
魔防の薬	1	150	使用后本章或遭遇战内魔防 +2
扉の鍵	1	-	开门的钥匙
宝の鍵	1	-	开宝箱的钥匙
万能鍵	1	-	门和宝箱都能开的钥匙
天使の衣	1	2500	最大 HP+5
力のしずく	1	2500	力 +2
精霊の粉	1	2500	魔力 +2
秘伝の書	1	2500	技 +2
はやての羽	1	2500	速度 +2
天使の衣	1	2500	最大 HP+5
力のしずく	1	2500	力 +2
精霊の粉	1	2500	魔力 +2
秘伝の書	1	2500	技 +2
はやての羽	1	2500	速度 +2
秘伝の書	1	2500	技 +2
はやての羽	1	2500	速度 +2
女神の像	1	2500	幸运 +2
竜の盾	1	2500	防御 +2
魔よけ	1	2500	魔防 +2
神竜の涙	1		最大 HP+5、全能力 +2
ブーツ	1		移动 +2
術書	1		使用后该角色掌握的武器类型全部上升 1 个等级
マスタープルフ	1		下级职业 Lv10 以上人员转职使用
チェンジプルフ	1		下级职业 Lv10 以上人员转职使用，可转成其他职业系统
金塊（小）	1	-	卖掉换钱 1000G
金塊（中）	1	-	卖掉换钱 5000G
金塊（大）	1	-	卖掉换钱 10000G
甘い薬	3		HP 回复，没什么效果
ガイアの高級菓子	5	-	使用后本章或遭遇战内，力 +5，技 +2，速度 +2
クリスの手製菓子	5	-	使用后本章或遭遇战内，最大 HP+5，防御 +2，魔防 +2
絆の種	1	-	ダブル状态下使用，两人的友情加深。没有友情的两人ダブル时不能使用
匂いの箱	1	500	在世界地图上使用，召唤尸兵战斗。尸兵强度跟使用地点有关。
時空の扉	1	-	在世界地图上使用，召唤行商人。商品内容跟使用地点有关。

大家的房间

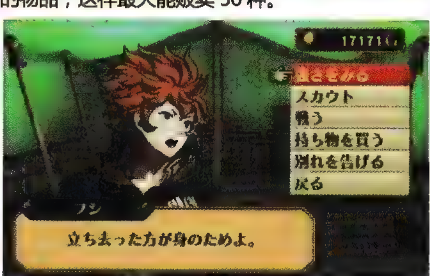
男性角色和女性角色支援等级达到 S 时就能结婚（子女辈之间也可以到达 S 级，但不会结婚生子）。结婚后，两人就无法与其他人达成 S 级支援等级。11 章暗愚王ギャンレル之前如果クロム还没有结婚，11 章结束后将自动与自建角色（女）、ソワレ、スミア、マリアベル、オリヴィエ之中支援等级最高的人结婚。如果上面这些角色与クロム的支援等级都是 0，クロム会和一位无名村娘结婚。オリヴィエ 11 章才加入，想和她结婚最有效的方法是让其他候选的新娘都在 11 章前跟其他人结婚。

通信联机

队伍编成

“通信→マイチーム”可以选择已有的角色组成队伍，跟人擦肩通信时传送出去。收到别人的队伍后，他们会随机出现在大地图上（同时最多出现 3 支队伍）。可以向他们的队伍挑战，获胜后可以将他们队长（其他玩家的自建角色）收入自己的队伍中。也可以直接花钱雇佣，或者买他们身上的武器道具。每种武器道具只能购买 1 件，如果想扮演行商人的角色，通过擦肩帮助其他玩家的话，建议让每人都带上不同的物品，这样最大能贩卖 50 种。

擦肩队伍最大 50 支，擦过的人 8 小时候可以再次擦肩。如果对方的自建角色是 DLC 职业（如魔剑士）而你没购买该 DLC，将无法让对方加入你的队伍。如果对方自建角色有 DLC 职业的技能你没购买，加入队伍后该技能会消失。



配信内容

“通信→配信ボックス”中是官方提供的免费下载内容。选择“データ受信”后即可获得当时官方已经提供的所有内容。

配信チーム：和擦肩收到的队伍一样，可以出现在大地图上，可以挑战、雇佣和购买道具，而且可以反复调出同样的队伍。这些队伍的队长基本都是系列作品中的角色。虽然一次“データ受信”即可将所有提供的角色下载到机器上，但是每 24 小时只会出现 1 名新的角色。比如最早配信的“聖戦の系譜（親）”系列有 10 支队伍，需要等待 10 天才能全部出现。

配信アイテム：直接获得的道具。

配信マップ：外传关卡，外传 18 已经可以下载，预计今后会陆续推出至少 5 个地图。 配信デュアル：新加入的可联机挑战的队伍。

名声奖励

战斗胜利、联机游戏胜利都能获得一定数量的名声。名声达到一定量后可以来“通信→名声ボーナス”获得对应的奖励。

道具	名声值
カラスの剣	50
チェンジプルフ	100
オーシンの投げ斧	250
絆の種	210
サンダーソード	270
力のしずく	330
ビーストキラー	400
精霊の粉	470
セリカの疾風	550
秘伝の書	630
ロングボウ	720
エフラムの勇槍	810
女神の像	900
金塊（大）	1000
はやての羽	1200
リーフの宝剣	1500
ボルトアクス	1800
天使の衣	2200
ヒーニアスの的弓	2600
メリクル	3000
竜の盾	3500
ノーブルレイピア	4000
チキの涙	4500
パルティア	5000
シグルドの硬槍	5750
魔よけ	6500
ヘクトルの烈斧	7250
アルムの覇剣	8000
ミカヤの神炎	9000
グラディウス	10000
神竜の涙	30000
ブーツ	50000
究極の紋章	99999

联机战斗

“通信→デュアルタッグ”进入联机模式，支持两人联机战斗。战斗方式是组队挑战 AI 的队伍。这个模式中没有地图，两人分别选择 3 人，然后再选择要挑战的 AI 队伍，如果两人选择的对手不一样，则在两对中随机选择一个。战斗开始后玩家 A 选择角色主攻，玩家 B 选择角色辅助。两人就像ダブル组队一样战斗。一轮后互换，B 选择主攻角色，A 来辅助。如此交替直至消灭敌人队伍，或者被消灭。胜利的话可以获得道具和名声奖励。

マイユニット名鑑

挑战成功的配信角色或者擦肩角色都会在这里留下名字，可以随时查阅，或花钱雇佣他们。

いつの間に通信

打开或关闭接收配信内容（包括广告和宣传内容）。

DLC

主线剧情第 4 章完成后，东南面出现“異界の門”地图，进入就能购买和游玩 DLC 地图。

異伝 英雄の魔符 1

价格：300 点（2012 年 5 月 31 日前免费）

报酬：角色マルス

价格：300 点（2012 年 5 月 31 日前免费）

报酬：角色マルス

敌人等级：Lv7-Lv8

攻略：クロム和マルス、マイユニット和アイク、リズ和アルム可以对话。两个村庄访问可随机获得各种各样的道具。

異伝 英雄の魔符 2

价格：250 点，必须先购入“異伝 英雄の魔符 1”

报酬：角色ロイ

敌人等级：Lv9-Lv12

攻略：我方人员分两组从东西包围敌人。ティアモ和エイリーク、スミア和リン可以对话。

異伝 英雄の魔符 3

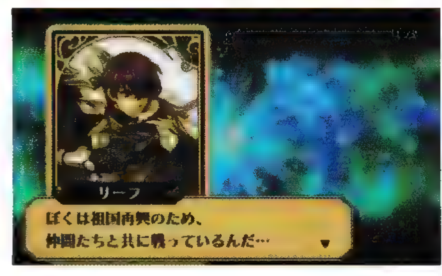
价格：250 点，必须先购入“異伝 英雄の魔符 2”

报酬：角色ミカヤ、全能力 +2 の書（角色使用后全能力 +2）

敌人等级：Lv10-Lv15

攻略：我方在中间位置，被两边的敌人包围。

異伝 王対王 紋章編



价格：350 点

报酬：角色リーフ

敌人等级：下位职业 Lv16- 上位职业 Lv4

攻略：シンシア和カチュア、グレゴ和マリス、マイユニット和マルス王、ヘンリー和ローロー可以对话。

異伝 王対王 聖戦編

价格：400 点

报酬：角色アルム、魔戦士の巻物（男性角色使用转职成魔战士）

敌人等级：下位职业 Lv16- 上位职业 Lv5

攻略：セレナ和アルヴィス、ソワレ和ジャムカ、マリアベル和ラケシス、ヴェイク和キュアン可以对话。

異伝 王対王 封印編

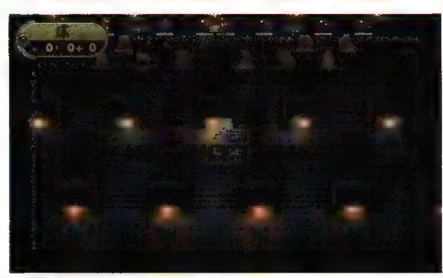
价格：350 点

报酬：角色エリンシア

敌人等级：

攻略：

異伝 王対王 封印編



价格：300 点

报酬：大量金钱

敌人等级：Lv1-Lv20

攻略：敌人配置是随机的，身上带有很多钱，一战差不多能获得 5 万到8万G.敌人不会攻击，而是全力向下方逃窜。而且他们都会“すり抜け”技能，无法堵住他们的路线。可优先攻击移动力高的盗贼和トリックスター。

新·光之神话

完全攻略 & 研究

时隔 25 年，《光之神话》终于推出正统续作。与 FC 版本的横向卷轴平台动作游戏不同，这一次的《新光之神话》变成了 3D 舞台的动作射击游戏。欢乐的单人模式和变化无穷的多人模式，让这款《新光之神话》成为 3DS 上最有特色的游戏之一。

■游戏名称：新·光神話 パルテナの鏡　■开发公司：Nintendo
■游戏类型：ACT　■发售日期：2012 年 3 月 22 日（日版）

基本操作

游戏的操作其实很简单，只是因为 3DS 没有双摇杆，3D 游戏中不可缺少的“转动视角”操作以及射击游戏中不可缺少的“瞄准”操作都由触摸屏来负责。人物的“移动”则是左摇杆，L 键负责“射击”和“近战攻击”。游戏也支持 3DS 专用的右摇杆外设，只不过装上后右摇杆跟左摇杆的作用一样，只是为左撇子玩家提供了一些方便而已。下表为默认的操作按键。

空中战操作

动作	操作
移动	摇杆
翻滚	推动摇杆后迅速往反方向推
跳弹	滑空 * 或翻滚时与敌人子弹擦过 **
瞄准	触摸屏
连射	L 按住
蓄力射击	等准星变大再按 L 键
近战打击	靠近敌人，准星变样后按 L 键
特殊攻击	点击下屏左下的按钮或十字键↓

* 纯移动不射击为滑空，速度更快。
** 能恢复少量特殊攻击槽。

地上战操作

动作	操作	动作	操作
移动	摇杆	近战打击	靠近敌人，准星变样后按 L 键
前冲	快速推摇杆↑	冲刺近战	冲刺靠近敌人按 L 键
横冲	快速推摇杆←或→	受身	被吹飞后落地前瞬间按 L 键
后冲	快速推摇杆↓	奇迹	点击下屏左下图标或者十字键↓
奔跑	冲刺后继续推摇杆	奇迹选择	滑动下屏左下图标或十字键←→
回避	在被击中前快速推摇杆	视角切换	X
绕敌旋转	靠近敌人面对它时横冲	望远视角	双击屏幕并持续按住屏幕，或长按 X
瞄准	触摸屏	镜头回中	R
连射	站立或走动时按住 L	暂停	START
蓄力射击	等准星变大再按 L 键		

视角瞄准操作设置

[illegible]

下屏调整之后可随时在上屏感受到变化。

系统介绍

耐力

角色跑动时会不断消耗耐力，减小到一定值后角色会流汗。流汗时奔跑的动作会变样，速度明显减慢，不能进行攻击、使用奇迹等等操作。此时如果继续奔跑，会进入强制休息状态。

Break

单人模式下才会出现，当皮特HP槽空了之后受到攻击就会听到一声破碎的音效，HP槽碎裂。此时就进入Break状态，可相当于“空血”，再受到攻击的话就死了。使用各种回复HP的手段能解除Break状态，或者一段时间后也会自动回复。一条命中Break 3次之后就不会再进入Break状态，下次HP再变成0的话直接死掉。

异常状态

游戏中异常状态有很多种，包括毒、炎、麻痹、弱体、抖动、混乱、回转、冰冻、石化、茄子、天妇罗、即死。其中前7种属于概率型发动，击中后按发动率随机确定是否起效；后5种属于积蓄型发动，每一击都累计积蓄值，到达100%后立刻发动。具体效果请查看后文的奇迹列表。除即死外，其他状态会在一定时间后自行恢复，或使用专门的奇迹恢复。

画面外攻击

攻击你的对手不在你的屏幕内的时候，屏幕上会以橘色块来表示攻击来源的大概方向，让你能迅速定位对手。

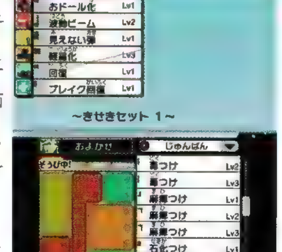
注意屏幕右下角的橘色箭头，那个方向有人攻击你。

抵消

子弹接触时，“抵消”能力较低的子弹会消失，而抵消能力强的子弹会继续前进，但自己的“耐久力”会下降（下降值跟刚才抵消的子弹基础攻击力有关），当耐久力为0时，子弹也会消失。如果两个子弹的抵消能力相同，接触时同时消失。另外打击也会有类似抵消的情况出现。当两人的神器打击碰到一起时，会听到特殊的音效，然后双方打击动作终止并后退。后退的距离跟不同种类神器的重量有关。

奇迹的组合

奇迹相当于可以自由选择的能力，在一个6x6的格子中，通过组合不同形状的奇迹方块来配置你接下来可以使用的奇迹。配置时使用触摸笔摆放，LR键可以旋转方块。如果不知道选什么好，可以随时按下屏幕左上的按钮让电脑自动帮你安排。奇迹的组合可以保存4套，通过点击左上的标签切换。



祭献

ささげる/Offering图标进入后就是祭献的画面，可将心献给女神帕鲁缇娜或者娜秋蕾（将单人游戏的准备房间改成她的房间）。不过在这里献上心并没有什么特殊的效果、奖品之类的回报，心数量有多的时候可以来表达一下对女神的忠诚。

练习场

练习场地是一处特殊的练习地图，方便你熟悉神器和奇迹，分为空中和地面两种练习模式。单人游戏时可以在基地随时选择“射击场”进入练习场地，多人游戏时每次对局开始前等待其他人的过程也是在地面练习场。另外在任何一种选择神器装备的界面下，选定神器之后可以马上进入练习场试用。

练习场会有连击数、伤害数、攻击距离等数值显示。

图鉴

游戏中各种角色和物品的3D立体视图鉴，总数在400个以上。获得图鉴的方法有很多，游戏的奖励、射彩蛋、照AR卡等等。其中射彩蛋叫做おドールでポン/idol toss，将彩蛋放到盘子里将其弹上去就能获得图鉴。获得新图鉴的几率会在旁边显示，可以一次性放多个彩蛋增加几率。玩一阵游戏就会增加新的可发射的彩蛋，记得常来看看。

获得新图鉴的几率无疑会越来越低，多放几个蛋吧。

AR卡对战

AR卡非常多，随同卡带附送的只有6张，其余大部分都是参加日本的各种活动或购买杂志等商品附赠。国内玩家可尝试在网上寻找AR卡图片，一样可以识别。AR卡分为两种——角色卡和场地卡。将两张不同的角色卡正对着摆开（卡片下方的两个箭头正对），同时被3DS识别后就能在屏幕上对战。如果再加上一张场地卡，就能把对战的背景变成卡中的舞台。相同角色的对战结果是固定的。

单人游戏

基本流程

单人模式的基本流程是先以空中战开始，此时路线是固定的，只需要集中精力攻击和回避。进入地面战后一般立刻会出现回复道具，此时需要像普通动作游戏那样控制人物移动和攻击。

恶魔之釜

各章出击前调整难易度的系统，数值可以从0到9之间以0.1的幅度调节，越高敌人攻击力和攻击频率就越高。关卡中“死亡”的情况发生时，事先在恶魔之釜中注入的心会变少，同时难易度会下降（2.0以下时不会降低）。心变少最后获得战利品的价值也会降低。部分关卡地上战时会有特殊的门，需要难度高于上面标示的数值时才能进入。

月桂枝标志

完成一章之后就能在单人任务开始前选择这一关重打，而此时的选关画面上会有月桂枝的标志。绿色代表已经通关，金黄色代表这一关里面包括难度门、十二宫神殿等等隐藏要素全部探索完成。另外会有一些强制装备三神器的关卡，以后在选关时将头盔标志点灭就能使用普通神器了。

兵装的祭坛

英文名称叫做“Arms Altar”，这里可以用心购买神器，或者解体神器（转化为心）。还有就是神器的融合，利用两种不同的神器变成另外一种神器，新的神器将继承前者的一部分技能，。具体融合列表请看后文表格。

用不着的神器可以转化为心，也就是游戏中的钱。

十二宫神殿

根据十二个星座，游戏的单人模式关卡中分布有12个神殿。找到并进入这些神殿，就能获得一些特殊的神器和奇迹，同时也就“解锁”了这些神奇和奇迹（之后就可以通过其他途径获得）。十二宫神殿的位置通常比较隐蔽，有些还需要碰运气才能进入。本攻略后面每一关都提供了详细的地图，以及进入的具体方法，所以想要十二宫全部逛一遍应该并不困难。下表给出各个神殿所在的关卡以及入手的道具供大家参考。

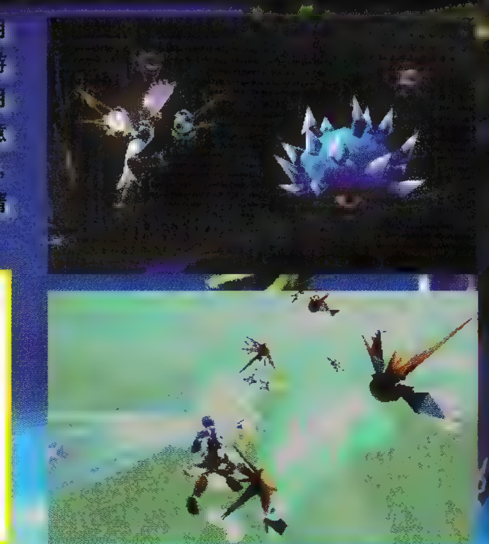
星座名称	章节	入手道具	星座名称	章节	入手道具
射手座	2章	神弓サジタリウス / Sagittarius Bow	天秤座	14章	逆襲リーブラ /Libra Sponge
金牛座	4章	豪腕タウラス / Taurus	天蝎座	16章	狙杖スコルピオ / Scorpio Staff
双子座	6章	衛星ジェミニ / Gemini	白羊座	18章	金鎧エアリーズ /Aries Armor
巨蟹座	8章	射爪キャンサー / Cancer Claws	摩羯座	20章	巨塔カプリコーン / Capricorn Club
狮子座	10章	爆筒レオ / Leo Cannon	水瓶座	23章	撃剣アクエリアス /Aquarius Blade
处女座	12章	破掌ヴァーゴ / Virgo Palm	双鱼座	24章	復活パイシーズ /Pisces Heal

流程攻略

本攻略中的人物名称以日版音译为主，美版中可能会有部分角色名称不同，但也不会产生混淆所以不用担心。游戏的过程中角色之间会有大量的对话（内容欢乐搞笑），因为篇幅问题无法一一翻译，只将每章的剧情大意解释一下。本流程攻略将以地图为中心（17、21、22、25关没有地图），地图上会用数字标识出重要的攻略地点，然后再用文字的形式来详细的解释。默认设置下，游戏画面中本身会有箭头指示行走路线，不用担心会迷路。部分空战关卡有需要特殊注意的地方会在文字解释中以“0”来表示。此外，地图上还会有各种图标，具体表示的内容请见下表。

攻略地图中各种图标的说明

- ……起点
- B ……BOSS
- ……宝箱
- ……回复
- ……道具
- ……载具
- ……十二宫
- ……跳台
- ……开关
- ……难度限制门



注：空中战路线固定，相对简单。如果没有特殊之处攻略中将不再叙述。另外游戏中人物名称以日版为准。

第一章

帕鲁缇娜再临

美杜莎复活，并率领冥府军队攻击人类城镇。

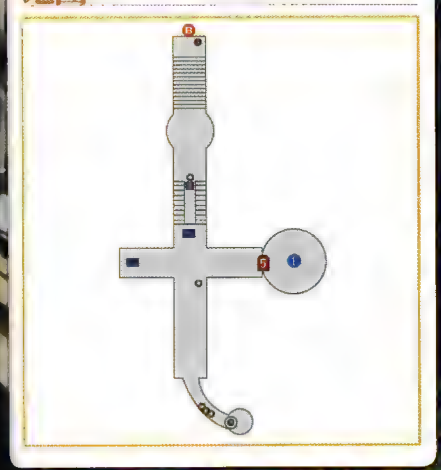
流程

1. 难度 5 以上才能进入，可以获得ツインベロスの爆筒 / Twinbellows Cannon

BOSS 战

地狱双头犬，注意回避它的突进攻击，第一个 BOSS 应该很简单。

地图



第二章

魔王和马古纳

冥府军的魔王盖纳斯开始与人类交战，皮特前往协助人类，碰到了人类最强战士马古纳。没想到马古纳以前居然和盖纳斯隶属于同一个佣兵团，只是盖纳斯后来堕落了。

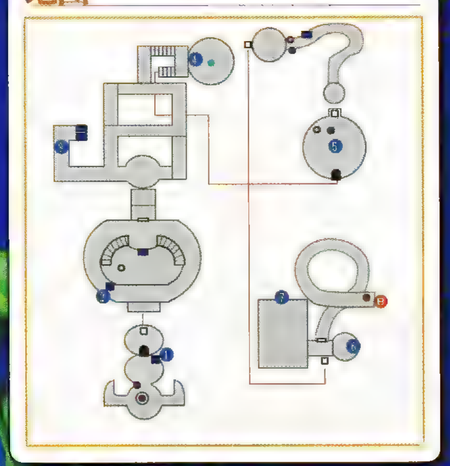
流程

1. 攻击门旁边的柱子开门。
2. 攻击柱子，大门打开同时出现敌人。
3. 清理完敌人，可以进入打开宝箱，返回时会出现新的敌人。
4. 楼梯间墙上一块毯子可以穿过去，进入射手座神殿。
5. 帮马古纳院内的清理所有敌人，之后他会暂时一起行动。
6. 在这里泡温泉可以回复 HP。
7. 这里的宝箱是个诱饵，靠近会出现大量敌人。

BOSS 战

魔王盖纳斯，体型小，打他有点像多人游戏的感觉。除了魔王本人，还要注意他召唤出来的喽啰。另外马古纳会一直贴身跟他打。

地图



第三章

许德拉的头

这次换成冥府军的三头龙许德拉带队出击，击败它们以阻止敌人的进攻。

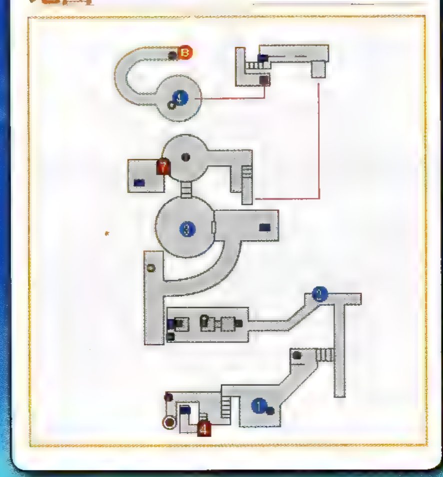
流程

1. 图腾一样的敌人，攻击它的头部一层一层消灭。
2. 铁板碰到会损血，可看准时机采取回避动作。
3. 广场上与三头龙的一个头战斗。
4. 击倒大量敌人后继续前进。

BOSS 战

头露出在水里的时候可以用射击攻击，当它潜入水下时就射击湖面上漂浮的黄色爆裂虫，落下后爆炸能把它炸上岸，然后就可以近距离打击。

地图



第四章

死神的视线

一群死神在山谷里建立了要塞，那里某种力量阻止了女神寻找美杜莎的另一个手下潘多拉。在要塞里面皮特遇到了一个巨大的死神。

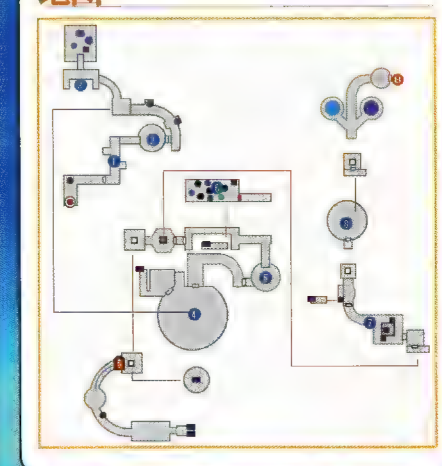
流程

1. 这里的死神不想打的话可以偷偷躲到两边。
2. 中间是个尖刺陷阱，不要踩上去。
3. 门口的巨石可以打碎，进入后打击那个圆球让它掉下去，为接下来 6 点附近的宝箱做准备。圆球对面房间会遇到大骷髅头，碰到即死，不用打它直接逃走。
4. 击败所有人进门，注意大门内会碰到一个逃走速度很快的蛋糕敌人。
5. 茄子巫师出现，万一变成茄子等一下就能自动恢复。
6. 落下去后有一个发光的洞通往金牛座神殿。
7. 打死两个死神可出现宝箱。
8. 滑线出现后，螺旋上升的同时记得要不断的击破墙上的粉色机关，才能继续往上走。

BOSS 战

大死神，可以跳上 2 层，集中攻击死神的头部。等它头上开始冒光，要注意放出的小喽啰，然后继续攻击头部冒光的部分。

地图



第五章

潘多拉的陷阱

得知了潘多拉的位置，为了阻止她使用能复制物体的真理之镜，皮特再一次出发。在最终面对潘多拉时，真理之镜居然复制出了一个黑色的皮特。

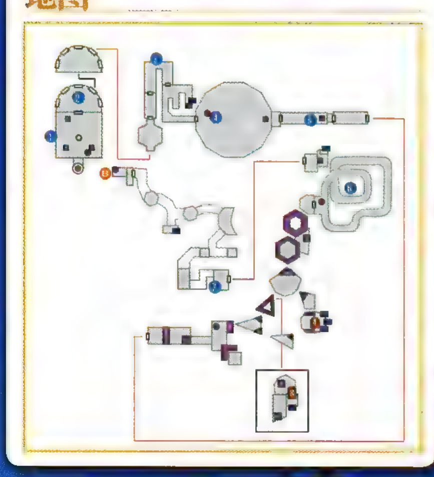
流程

1. 图腾一样的敌人，攻击它的头部一层一层消灭。
2. 铁板碰到会损血，可看准时机采取回避动作。
3. 广场上与三头龙的一个头战斗。
4. 击倒大量敌人后继续前进。

BOSS 战

头露出在水里的时候可以用射击攻击，当它潜入水下时就射击湖面上漂浮的黄色爆裂虫，落下后爆炸能把它炸上岸，然后就可以近距离打击。

地图



第六章

黑皮特

复制过程不完整创造出来的黑皮特我行我素，并不效忠于冥府军。但黑皮特毕竟是皮特黑暗面的体现，必须清除。

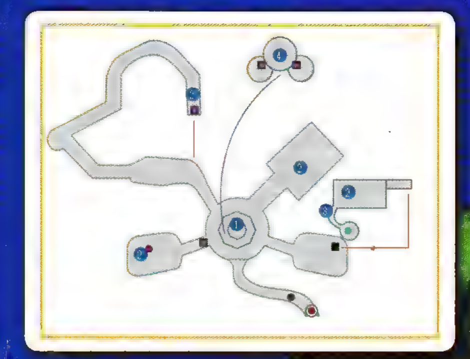
流程

1. 到达这里可向四个方向前进。
2. 黑皮特会随机出现在这 4 个地点，打倒他 2 次后，1 点出现滑道。
3. 如果在地下碰到黑皮特并击败他，就能进入这里的双子座神殿。
4. 黑皮特最终地点。

BOSS 战

黑皮特，他使用神弓所以多为远距离攻击。注意后期他会使用大招，要躲开地面的紫色区域，可以暂时跳到下面的平台上。

地图



第七章

深海的神殿

为了获得通向冥府的钥匙，皮特向美杜莎的海军将领塔纳托斯所在的海底宫殿出发。帕鲁缇娜为此专门请海神波塞冬分开海水。

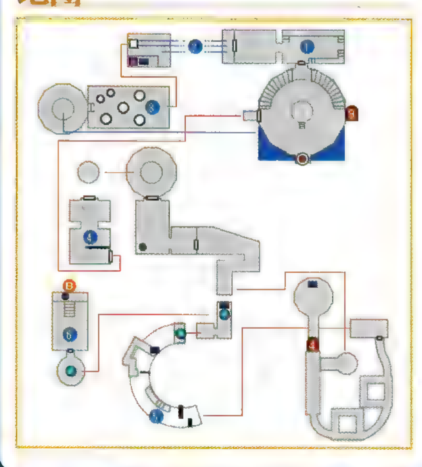
流程

1. 消灭所有敌人后继续前进。
2. 三根滑道，看到电球可以跳到旁边的滑道暂避。
3. 消灭所有敌人，小心别被掉进洞里，这些洞因为水流的缘故有吸力。
4. 地面是冰面，比较滑不好控制。
5. 平台不断移动，小心障碍物。回避动作移动距离较大容易掉落，要谨慎使用。
6. 打倒所有敌人进入 BOSS 战。

BOSS 战

塔纳托斯，他会变身成壶、蝙蝠、俄罗斯套娃、大脚、剑和枪等多种形态，其中套娃状态时打他身前的红点，大脚状态时注意保持距离。

地图



第八章

太空的星贼船

为了击败美杜莎必须使用三神器，上次大战后女神把三神器藏到了太空中，却被星贼们偷走了。接下来要做的是赶在冥府军之前夺回三神器。

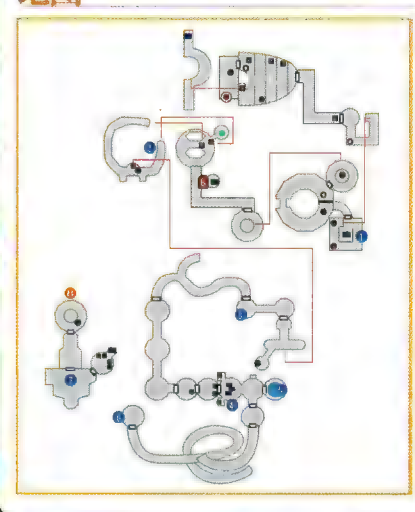
流程

1. 敌全灭后出现宝箱。
2. 跳到第二层后先不要在中间的跳台继续往上，而是绕到第二层最后掉下去，可进入巨蟹座神殿。
3. 这里的敌人不要直接攻击它，将它发射出来的小虫打回去。
4. 按下两边的开关后，中间的三个宝箱才可以获得。
5. 在温泉里等一下的话还能出现一个宝箱。
6. 乘滑道前进。
7. 敌全灭后继续前进。

BOSS 战

章鱼怪，先射击打掉它的 4 跟触手，然后再跟本体大脑袋战斗。

地图



第九章

决战！美杜莎

要面对美杜莎了，奇怪的是她自己也不知道自己为什么会复活。击败她之后，答案终于揭晓，原来是冥界真正的主人哈迪斯将美杜莎复活，让她成为众人的目标，而自己躲在背后。

流程

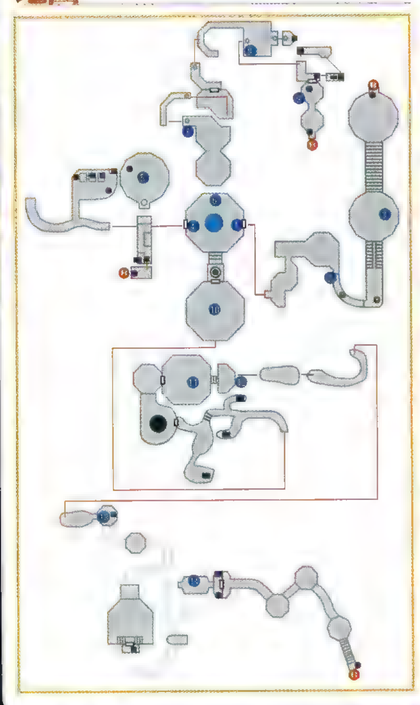
0. 空中战时往下落的时候有大量蝙蝠群，此时只要不射击它们就不会动。
1. 这一关要把以前冥府军的 BOSS 再打一遍，1 号门前往双头犬。
2. 进门后身后出现巨大的敌人，打倒它才能前进。
3. 这里有摩托可以乘坐。
4. 4 号门前往许德拉头。
5. 新载具浮游环，点击左下按钮可以发出保护层，短时间内无敌。乘坐浮游环进入下水道才可能获得里面的宝箱。
6. 6 号门前往潘多拉。
7. 蓝光踩上去舞台会上下翻转。

8. 要按下假刺墙里面的按钮蓝光才出现。
9. 新载具机器人，点击左下角按钮是跳跃攻击。
10. 这里会出现一种敌人，正面和侧面都被铁甲包围，只能从后面攻击它。
11. 敌全灭后继续前进。
12. 过山车一样的滑道。
13. 按下按钮，会有火光标识出透明平台的位置。
14. 天妇罗使出现，要小心。

BOSS战

美杜莎，巨大的美杜莎只能用空战形式来打。要小心她放出的类似“地雷”的东西，会严重缩小你的活动范围，除非你无视伤害故意撞上去。最终形态时集中攻击她的一只眼。

地图



第十章

心愿的种子

据说心愿的种子可以实现一个人的任何愿望，哈迪斯进攻一座火山就是为了获得它。实际上所谓实现愿望的种子并不存在，哈迪斯散布这种谣言是为了激起人类的欲望，为了获得它而自相残杀。

流程

1. 敌全灭后继续前进。
2. 记得骑上摩托。
3. 利用摩托的加速冲刺功能冲过跳台。
4. 狮子座神殿，不要错过了。
5. 温泉。
6. 道路非常的窄，周围都是熔岩，要小心前进。
7. 这里又有天妇罗使。
8. 要按下假刺墙里面的按钮蓝光才出现。

BOSS战

凤凰，有不少大范围难以回避的攻击，好在这里有一个跳台，看到它发大招的时候可以用跳台高跳躲开。心愿的种子有可能会干扰你对凤凰的瞄准，可以先把它打掉。

地图

第十一章

自然王娜秋蕾

人类之间开始了大战，冥府趁机收获大量灵魂。正当皮特准备阻止冥府军行动的时候，自然军以强大的初期化爆弹亮相乱入。自然王娜秋蕾决定将自私自利的人类从世界上清除掉。

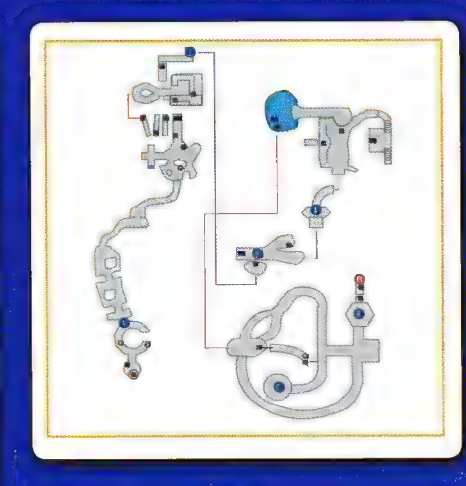
流程

1. 敌全灭后继续前进。
2. 乘滑道前进。
3. 新出现的敌人在红色的时候打击无效，绿色的时候射击无效。
4. 有浮游环可以用。
5. 敌全灭后出现宝箱，不来这里也可以。
6. 敌全灭后进入BOSS间。

BOSS战

塔纳托斯，他会变身成壶、蝙蝠、俄罗斯套娃、大脚、剑和枪等多种形态，其中套娃状态时打他身前的红点，大脚状态时注意保持距离。

地图



第十二章

初期化爆弹的恐怖

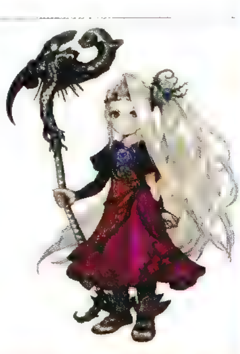
自然军对藐视生命的冥府军也展开了攻势，皮特正好乘乱去破坏第二颗已经发射的初期化爆弹，接着继续前进去破坏自然军的初期化爆弹工厂。

流程

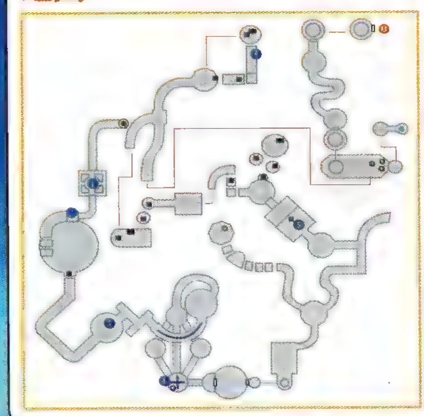
0. 空战破坏初期化爆弹时先将周围5个绿色的壳打破，再攻击内部。
1. 自杀性炸弹怪物出现，别让它们靠近。
2. 有载具机器人可以用。
3. 泥巴怪需要攻击三次才能消灭掉。
4. 高速回转的电转门，看准时机进入及时退出。
5. 鸵鸟一样的敌人出现，绕到它身后攻击。
6. 并不是必须来的地方，小心左右摇摆的地。

BOSS战

初期化爆弹引擎，打法很简单，用打击将喽啰兵打下引擎下方的深渊，爆炸能将引擎保护壳暂时炸开，此时抓紧时间攻击引擎即可。如此反复。



地图



第十三章 月之静寂

“静寂的阿隆”是自然军的一位将领，他的月之神殿一直在忙于防卫某种比皮特更大的威胁，具体是何种威胁现在还无法得知。

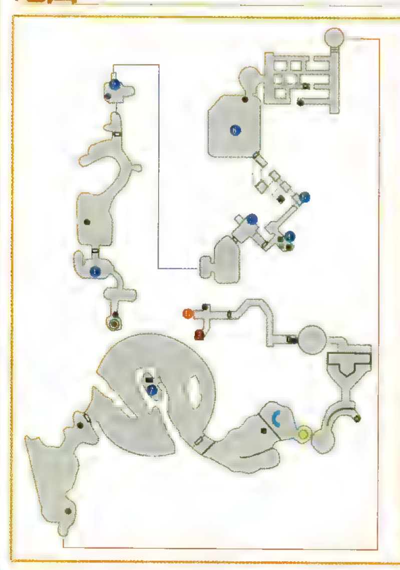
流程

1. 出现敌人的幻影，混淆视听用的，不用管它们。
2. 上第一个滑道后记得攻击空中的紫色开关让它们变成蓝色，才能将轨道变到正确的位置上。第二个滑道区域还需要跳到旁边的滑道上。
3. 镜之屋，注意看镜子中的场景才是真实的。
4. 这里其实有三个按钮，注意看镜中的世界。
5. 路线同样需要通过镜中世界确认，这里不要着急。
6. 黑皮特出现，打倒后再攻击幻影控制核心。
7. 这里的宝箱需要用前一个区域的摩托冲刺跳上去。

BOSS 战

静寂的阿隆，弱点在头部。当他受到一定的伤害后，会让光线变暗，可以利用声音和他发出的子弹判断大概位置。跟踪性能强的子弹也比较有利。

地图



第十四章 电光石火的激突

被哈迪斯复活的塔纳托斯再次带队冥府军进攻“电光的艾雷卡”指挥的自然军，激战中艾雷卡获胜，接下来她将面对皮特。

流程

1. 出现敌人的幻影，混淆视听用的，不用管它们。
2. 上第一个滑道后记得攻击空中的紫色开关让它们变成蓝色，才能将轨道变到正确的位置上。第二个滑道区域还需要跳到旁边的滑道上。
3. 镜之屋，注意看镜子中的场景才是真实的。
4. 这里其实有三个按钮，注意看镜中的世界。
5. 路线同样需要通过镜中世界确认，这里不要着急。
6. 黑皮特出现，打倒后再攻击幻影控制核心。
7. 这里的宝箱需要用前一个区域的摩托冲刺跳上去。

BOSS 战

静寂的阿隆，弱点在头部。当他受到一定的伤害后，会让光线变暗，可以利用声音和他发出的子弹判断大概位置。跟踪性能强的子弹也比较有利。

地图

第十五章 谜之侵略者

神秘的敌人突然出现，像蝗虫一样的洗劫地球。大家都不知道这个神秘势力的来头，除了突然出现的太阳神拉兹。他称神秘军队为奥拉姆，被破坏和堕落所吸引，从虚无中来，也要将一切带到虚无中去。

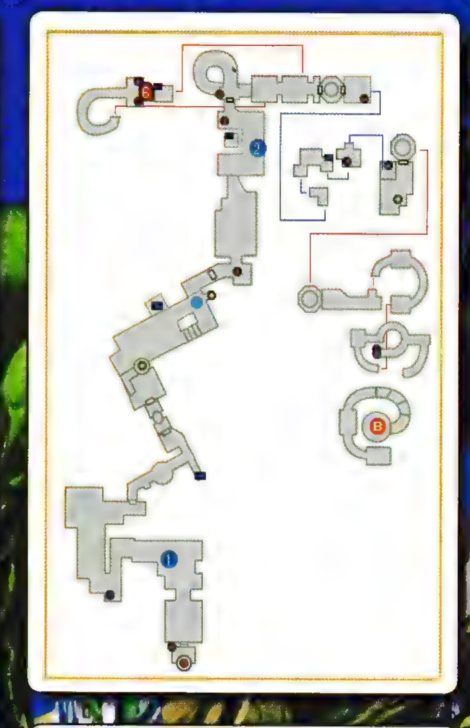
流程

1. 攻击墙上的紫色装置打开通路前进。
2. 这里的宝箱要用摩托冲刺上去获得。

BOSS 战

奥拉姆大陆之核，绕开三块铁板向中心射击，同时注意别踩上脚下交叉变化的能量区域。

地图



第十六章 奥拉姆的惊异

对面奥拉姆的强大舰队，哈迪斯想到的是全部占为己有，皮特则必须去对付它们的母舰。

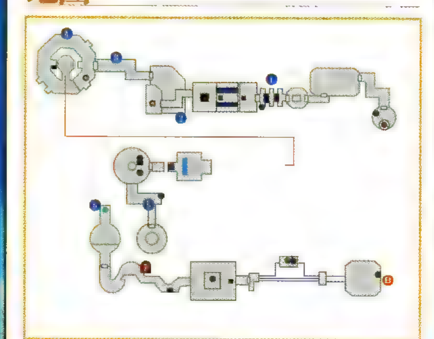
流程

1. 地面两块小区域会间歇的产生能量造成伤害。
2. 平台会不断消失，要快速前进且不能掉下去才能获得道具。
3. 转动的扇叶挡路，小心别撞上。
4. 圆环区域内一个大型物体高速转圈移动，利用两边的小间躲避，看准时机前进。
5. 被弹出来的墙壁挤到会受到伤害。
6. 往下落的过程中会看到半空中的天蝎座的神殿入口。

BOSS 战

奥拉姆母舰反应堆，反应堆可以从各个方面射击它，绕过防御的铁板即可。整个过程都是在滑道上进行，一共有三条。三条滑道并排的时候注意左右换线躲避电弧。

地图



第十七章

新生的奥拉姆

三军队加上拉兹对奥拉姆进行总攻击。拉兹想占领奥拉姆要塞，却反过来被它们控制。最终击败拉兹后，他推动奥拉姆要塞离开了地球。

流程

1. 这一关不需要地图，因为地面战就发生在小块的岩石上。
2. 后期地面出现跳台，可以跳跃躲避激光等攻击。
3. 敌人会攻击拉动平台的天使军壮士，要快速消灭它们。

BOSS 战

奥拉姆拉兹，先将周围的 4 个绿柱子击破，然后攻击拉兹本体。注意地面周围出现圆形火焰的时候，要利用跳台高高跳起来躲避快速收拢的火焰

第十八章

三年的岁月

很快三年过去了，而皮特感觉只是睡了一觉，并俯身在一枚戒指上。此时的天使军居然开始攻击人类，皮特必须借助马古纳的身体来夺回自己的身体。女神帕鲁缇娜已经失控，自然王娜秋蕾收留了皮特。

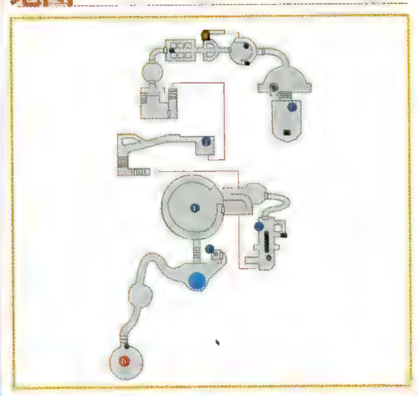
流程

0. 操作小女孩前进，换成小狗后可以快速跑动，直到遇见马古纳。
1. 打破墙壁可以进入这里。
2. 周围被电场围住，全灭敌人才能继续前进。
3. 敌人感应到移动后就会连射子弹，利用两边的狭间暂避。
4. 战车的弱点是背后的红色部分。
5. 从温泉往左走进入白羊座神殿。

BOSS 战

皮特，他用的是神弓，所以尽量跟他近距离作战。打完之后还有空战要打。

地图



第十九章

光之战车

为了突破帕鲁缇娜神殿周围的防护场，必须借助光之战车的力量，哈迪斯也想要那辆独角兽拉的车。而光之战车的主人并不打算轻易借出。

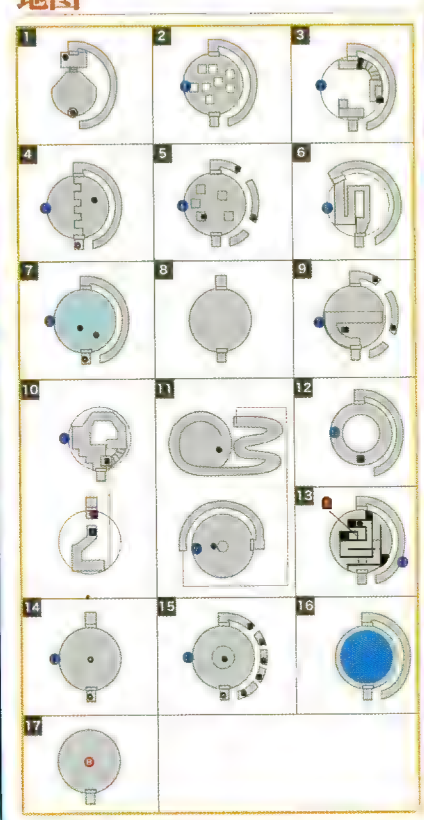
流程

1. 消灭所有洞里升上来的敌人，皮特并不会掉下地洞。
2. 攻击开关可以把高台上的敌人炸死。
3. 地面互相交替的变得具有攻击性。
4. 柱子可以打倒，方便攻击上面的敌人。
5. 利用跳台跳过滚石，就像《大金刚》一样。
6. 地面结冰，可以驾驶浮游环。
7. 把铁球推下去可以像保龄球一样打掉下面的敌人。
8. 快速冲过狂风区域，小心操作。
9. 乘摩托冲刺到这一层，持续射击中间类似水晶的物体，消灭所有出现的敌人后继续前进。
10. 这里的平台两边都能掉落，移动的时候小心。
11. 迷宫地图，小心地面的空洞。
12. 每打倒一轮敌人都会出现道具。
13. 载具机器人会让战斗变得简单。

BOSS 战

战车之主，控制战车在高速移动中战斗。BOSS 总会试图超过你，可以在他后方以射击攻击为主。

地图



第二十章

女神之魂

当年被皮特破坏掉的月之神殿其实是一座监狱，关押着混沌生物。在那之后混沌生物逃出，附身于帕鲁缇娜身上，并将皮特的灵魂锁在戒指里。这就是 18 章的故事背景。利用光之战车的力量穿透防护场之后，皮特成功将帕鲁缇娜从混沌生物的控制中救出，但没来得及阻止女神的灵魂被偷。混沌生物逃进了混沌的狭间，危机之中黑皮特撞开了通往那个空间的缺口。

流程

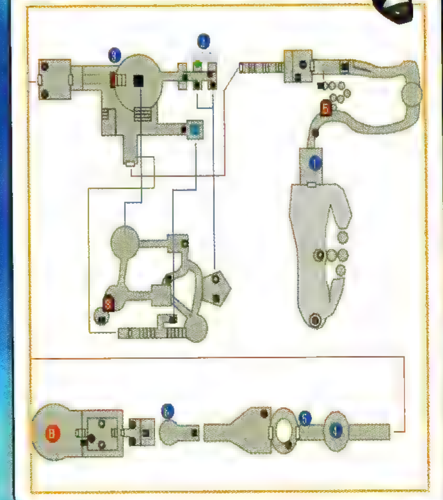
0. 乘战车的空中战变得有点像纵版射击游戏。
1. 柱子击破后会出现道具和心。
2. 牢房的一面墙可以穿透，从而进入摩羯座神殿。
3. 获得钥匙后开门出现平台继续前进。
4. 小心天妇罗使。
5. 大风区域，斜着跑步穿过。
6. 利用摩托冲刺冲过障碍。

BOSS 战

不要攻击帕鲁缇娜，她如果死了游戏也要重打。真正的 BOSS 是她头上若隐若现的混沌生物，寻找机会瞄准它射击。等它远离女神本体，再上前打击。

帕鲁缇娜也是 BOSS 之一，怎么忍心攻击她嘛。后面会出现丧尸版帕鲁缇娜，那个可以打。

地图



第二一章

混沌的狭间

当皮特被困在戒指中时，黑皮特同样失去了意识。这使他意识到自己与皮特是相连的，皮特死了他也得死，所以他主动帮助皮特营救帕鲁缇娜。成功救出女神，黑皮特却被混沌生物最后的力量缠住。皮特为了救他，强行使用飞行的奇迹，结果是翅膀被烧毁。

流程

1. 这一关也不需要地图，就在一片圆形场地上攻击不断出现的敌人。一共有13轮，第2轮和第8轮出线的骷髅不用打，也不要靠近它。第9轮开始黑皮特出现并协助你一起战斗。

BOSS 战

混沌生物，它的速度相当快，最好将它引到场地中娜秋蕾设置的陷阱中。陷阱抓住它之后攻击顶上的绿色核心能给予它重创。

第二二章

烧焦的羽毛

黑皮特前往灵魂死亡的最后一道关卡——复活之街，试图将皮特救回来，而那里也是哈迪斯的领地。最后黑皮特利用重生泉水将皮特的翅膀复原了，当然在那之前，首先复活的是他体内寄存的潘多拉的力量。击败了潘多拉，黑皮特持续飞行的能力也消失了。

流程

1. 这一关出了BOSS战外全程飞行。
2. 噬魂怪物出现后，攻击它背部的突起物，最后再攻击口部。

BOSS 战

女战士潘多拉，打倒原来的潘多拉之后这个真正的潘多拉就出现了。小心地面的约束陷阱，两个宝箱当然也是陷阱，不要靠近。另外她中途会诈死一次。

第二三章

决战！哈迪斯

装备三神器的皮特进入冥府跟哈迪斯决战，但三神器很快就被哈迪斯击毁，然后皮特被哈迪斯吃掉了。

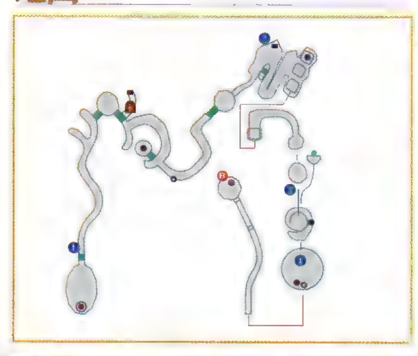
流程

1. 攻击红色的细胞块会暂时消失，攻击绿色的细胞块会暂时下落。
2. 破坏高台上的物体才会出现宝箱。
3. 滑道中途记得换线，还有往回走去往水瓶座神殿。
4. 这里要面对大量的敌人。

BOSS 战

哈迪斯的心脏，地点是在一个比较规则的方形迷宫房间。心脏会不断逃走，并放出地雷。还会放出发黄光的分身向你冲来，几秒后爆炸发出十字形火焰，就像炸弹人一样。使用无敌的奇迹会比较容易。

地图



第二四章

三试炼

哈迪斯似乎无法用普通方法击败，只好去寻求神器之神狄托斯的帮助，包括三神器在内的所有神器就是他打造的。他还喜欢打造各种各样的物体，比如各个神势力的士兵，甚至山寨版女神。狄托斯给皮特准备了三个试炼，只有全部通过才能获得新的三神器。

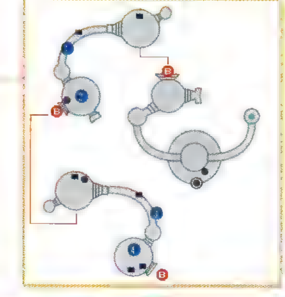
流程

1. BOSS 凤凰战。
2. 骷髅头出现，从两边躲过去，进入BOSS战刚力的洛卡。
3. 先将壶打破。
4. 地全面后进入BOSS战星兽章鱼，接着是马古纳和恢复正常的盖纳斯，接着是丑陋版的帕鲁缇娜。

BOSS 战

真·三神器，攻击力高、速度快，很难缠的BOSS。左右移动回避它的攻击再伺机反击吧。注意它发大招前地面变红，赶紧跑出这个红色范围。

地图



第二五章

战争终止符

在真·三神器以及厌倦了被利用的美杜莎的帮助下，皮特最终击败了哈迪斯。在人类的欢呼声中，享受胜利的喜悦吧。

流程

1. 最终决战以空中战的形式，哈迪斯出现后不停躲避和射击即可。
2. 高速形态下攻击哈迪斯腿部和背部的目标。
3. 格斗形态下，攻击手臂和胸部的目标，然后是手掌，最后是胸部的目标。
4. 飞翔形态下，攻击下腹部。
5. 陆地后，一直将准星瞄准哈迪斯，等待上方的蓄力槽蓄满。
6. 最后，不断的回避哈迪斯的光线，同样等待上方的蓄力槽蓄满然后发射。
7. 职员列表播完出现“The End”字样后等待几分钟，能听到哈迪斯对大家说的话。

附加关 BOSS 连战

25章完成后可以选择，大厅里有5个全回复的神之饮料，打完一个BOSS就可以回到大厅，打完美杜莎、拉兹、帕鲁缇娜后大厅会出现神器奖励。全通一次之后，可以选择简单、普通、困难三种难度。具体BOSS顺序如下。

1. 地狱双头犬
2. 魔王盖纳斯
3. 许德拉的头
4. 大死神
5. 邪神潘多拉
6. 黑皮特
7. 魔神塔纳托斯
8. 星兽章鱼
9. 美杜莎
10. 凤凰
11. 刚力的洛卡
12. 初期化爆弹引擎
13. 静寂的阿隆
14. 电光的艾雷卡
15. 奥拉姆大陆之核
16. 奥拉姆母舰反应堆
17. 奥拉姆拉兹
18. 皮特
19. 战车之主
20. 女神帕鲁缇娜
21. 混沌生物
22. 女战士潘多拉
23. 哈迪斯的心脏
24. 马古纳和盖纳斯、帕鲁缇娜
25. 真·三神器

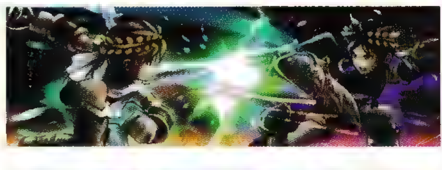
多人游戏

多人游戏分网络联机和面连，游戏模式分“天使降临”和“自由对战”。右图是大家面连时的天使降临模式准备画面。

装备组合

6人的大混战，玩家人数不足6人的话会由AI操作的角色加入。击败对手将获得与他使用神器价值对应的分数。如果自己被击败，会损失自己神器价值对应的分数。时间结束后以分数来定名次。

天使降临



玩家分为光和暗两队进行对抗，每队3人。当队里某人被击败后，他所在队伍的力量将减弱，减弱的量跟他使用神器的价值成正比，价值越高则损失越大（所以对自己水平没有自信的时候，选择低价值的神器求自保也算是做贡献）。当力量消耗完时，最后那个被击败的人变成天使（皮特或黑皮特）。天使的机动力和HP都比普通人要高，使用的神器是随机的，攻击力是通常的3倍（没有技能）。一旦天使被击破，对战就分出胜负了。当天使降临的时候，另两名队友会回复HP。而如果队友此时被击破，也会消耗天使的HP，所以也不能掉以轻心。

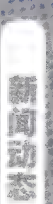
自由对战

6人的大混战，除了你自己，其他所有人都是你的敌人。玩家人数不足6人的话会由AI操作的角色加入，永远保持有6人在场上。击败对手将获得与他使用神器价值对应的分数。如果自己被击败，同样也会损失自己神器价值对应的分数，所以高价值神器在这里同样是双刃剑。时间结束后以分数来排定名次。

擦肩通信

将自己拥有的神器做成“种子”，通过擦肩通信跟其他人交换。做成种子的神器不会消失。交换到的神器种子可以在列表里查看，使用心还原成神器，或者融合成新的神器。

另外，官方也会通过不知不觉通信送给你神器种子。请确认左图中的选项是打开（あり）的。



神器

[illegible]

九大神器使用方式彻底攻略，哪一种神器是你的最爱？

▶最初の撃剣 /First Blade

标准能力的击剑，适合击剑甚至整个游戏的初学者使用。射击和打击性能都很平均，在多人游戏的时候能适应任何情况，本身不同的技能，再配合不同的奇迹，能够让对手无法事先判断你的战术。

▶撃剣マルチシューター / Burst Blade

蓄力射击子弹尺寸大，抵消性能高，子弹的飞行速度也很快。连射跟踪性能高但速度慢。总体来说命中率比较高，能有效击中敌人，威力就比较低，射击的射程也短。以前冲连射和前冲蓄力射击为主要攻击手段比较好。

▶撃剣バイパー /Viper Blade

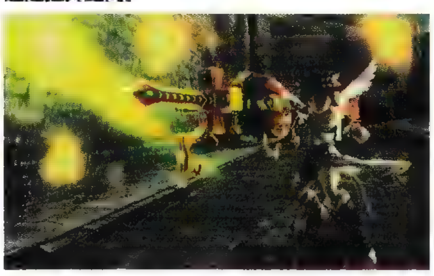
默认附带毒效果，发动几率相当高。蓄力射击的跟踪性能高，速度相当快，让对手难以躲避。蓄力射击子弹的轨迹比较特殊，很难命中近距离的目标。角色的机动性能比较高，与对手拉开距离打游击比较合适。

▶撃剣クルセイダー / Crusader Blade

子弹大，抵消性能极高，特别是后冲蓄力射击，能发出超大的十字形子弹，尽管弹速慢、射程近，但作为防守专用还是比较有优势的。作为击剑，其近战攻击威力也很高。也是属于万能型神器。

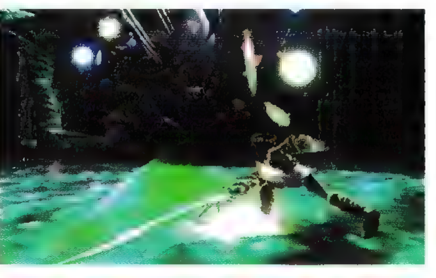
▶王者の撃剣 /Royal Blade

后冲连射和后冲蓄力射击很强，这些都有利于自身逃走，但想追击敌人就难了。与一般击剑不同的是，王者的击剑在远距离上子弹威力会提升，所以在中远距离战比较有利，对手接近后就尽快逃走拉开距离。



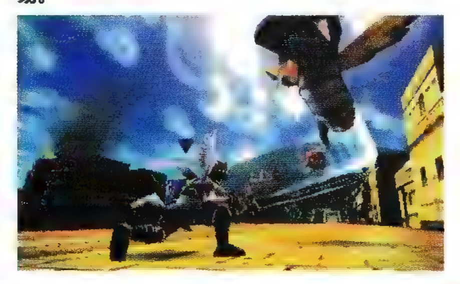
▶撃剣オプティカルセイバー / Optical Blade

射程最远的击剑，子弹速度也快，相对的跟踪性能脚比较弱了，和王者的击剑一样远距离上子弹威力会提升，属于狙击型的击剑。同时其打击威力和机动性都很高，在近距离作战上也有一定优势。



▶撃剣景丸 /Samurai Blade

打击威力最大的击剑，打击速度所有神器中最高，能快速打完三连击，是击剑中最讲究近距离战斗的。不足都在射击方面，威力和射程都弱，后冲蓄力射击是独特的抛物线弹道，要击中对手不容易。



▶撃剣バレットマスター / Bullet Blade

强化射击的击剑，射程很长，远距离上子弹威力提升，子弹速度相当快，但几乎所有射击都没有跟踪性能。相比撃剣オプティカルセイバー，其蓄力射击更强。打击方面比较弱，整体性能上有点像狙杖。

▶撃剣アクエリアス /Aquarius Blade

打击附带冰属性，如果配合冰冻 +1 的技能，三连击后对手就结冰了。如果没有技能配合，也可用连射的方式来积蓄属性值。射击的子弹碰到地板、墙壁等障碍会反弹（站立连射除外）。蓄力时间比较长。

▶オーラムの撃剣 /Aurum Blade

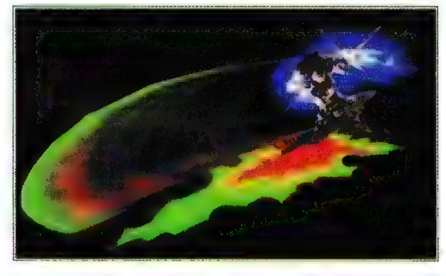
射击蓄力时间超短、子弹大、跟踪性能强。连射、蓄力射击所有的子弹都有很强的贯通性。但子弹本身威力小，距离变远的话威力变得更小。同时打击威力很小，对手近身后要想办法拉开距离。

▶パルテナの撃剣 /Palutena Blade

普通连射的抵消性能很高，可以打消很多敌人的子弹。蓄力射击的弹速和跟踪性能良好，打击性能较弱，接近于一般破掌的性能。整体威力较低的特点，让这把击剑很难成为攻击的主力，适合在队伍中辅助。

▶ガイナスの撃剣 / Gaol Blade

射击的威力是击剑中最高的，打击威力也很大。射击的子弹碰到地板、墙壁等障碍会反弹（站立连射除外）。普通蓄力射击的弹道是抛物线。性能上总体来说比较像最初の撃剣 /First Blade 的威力加强版。



▶ 狙杖インサイト / Insight Staff

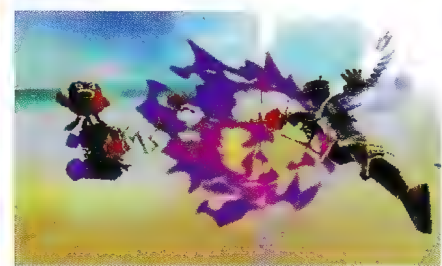
狙杖的的代表性神器。射击性能总体比较平均，射程远，子弹没有跟踪性能。特别是蓄力射击的子弹距离越远威力越大，在最远距离威力提升可达到 3 倍以上。适合狙杖的初学者，练习远距离瞄准。

▶ 狙杖シャイニングオーブ / Orb Staff

蓄力射击的子弹很大，抵消性能强，蓄力速度比较快。射击的威力在狙杖中是最低的，射程也低，相对的其打击威力比较高。这样能力上相对与其他强调远距离攻击的狙杖来说是比较平均的。

▶ イバラの狙杖 / Rose Staff

强化蓄力射击的狙杖，蓄力时间短，蓄力射击在远距离上的威力是所有神器中最大的，很容易实现一击必杀。弹速比较慢是个缺点，容易被对手回避掉。总之是高手向的神器，多配合技能和奇迹比较好。

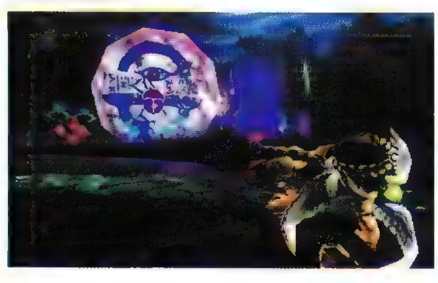


▶ 狙杖ハードナックル / Knuckle Staff

与一般狙杖正好相反，这把狙杖的子弹是距离越近威力越大，而且打击威力也相当强悍。连射的单发子弹就有相当的威力，可惜的是射击间隔长，蓄力射击的蓄力时间也很长。配合技能和奇迹，可在中近距离作战。

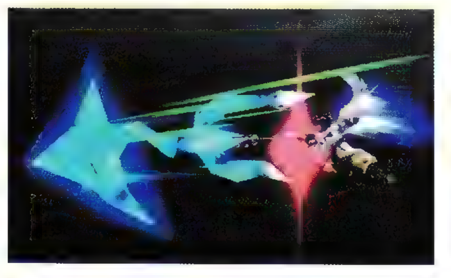
▶ 古代の狙杖 / Ancient Staff

射程很近，但子弹具有贯通性，子弹到达射程极限后会在空中停滞一小段时间。蓄力射击能射出很大的子弹，停滞时变得更大，特别是后冲蓄力射击停滞时子弹半径巨大，还会不断增大。连射速度比较慢。



▶ 狙杖ガルランサー / Lancer Staff

射程长、射击子弹较大，带有一定的跟踪性能。而且近距离打击的威力也不俗，是近战远战都能胜任的狙杖。子弹速度比较慢，容易躲避。但是子弹具有贯通性，远距离混战时乱射也有机会打中对手。



▶ 狙杖スナイパーショット / Flintlock Staff

强化远距离蓄力射击的狙杖，蓄力射击子弹很小无跟踪性（提高跟踪性能奇迹无效），但是射程超长威力大。近距离下子弹威力减低以及打击威力超低的特点，让这把狙杖很难适应近距离的战斗。

▶ 狙杖っぽいなにか / Somewhat Staff

性能类似击剑的一把狙杖，射程较短且子弹在近距离上威力上升，打击威力十足。另外蓄力射击的蓄力时间很短，子弹带有强跟踪性能，可以将蓄力射击和各种冲刺蓄力射击作为主力攻击方式。

▶ 狙杖スコルピオ / Scorpio Staff

所有的攻击都带有毒属性。连射单发子弹威力不大，但连射速度和上弹速度都快，子弹速度也快，冲刺连射还带有一定的跟踪性能。蓄力射击和打击威力都不错，子弹越远威力越小，所以近距离战较有优势。

▶ 狙杖シャープレーザー / Laser Staff

射程超长，而且连射的子弹速度也非常快，很容易击中目标。子弹威力在距离上不发生变化，各种冲刺射击的性能也都一样，所以不用刻意考虑这些。蓄力的时间比较长，且不会将敌人打倒。

▶ ブラピの狙杖 / Dark Pit Staff

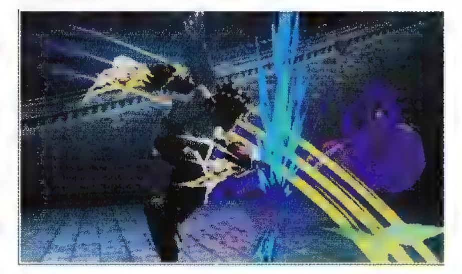
子弹速度快，距离上威力变化巨大。蓄力射击最远射程能达到 110 米，威力可达近距离的 4 倍。因为不带跟踪性能，想让蓄力射击达到最大威力有很高难度。实用的还是连射，射程相对短但是连射速度快。

タナトスの狙杖 / Thanatos Staff

连射子弹呈蝙蝠状，射程和跟踪性能优秀，子但弹速度慢，适合在远处偷袭。近距离乱战时，后冲蓄力射击打出的骷髅形大爆弹很有效，本身攻▶力高，又可以抵消大部分敌人的子弹，可以积极使用。

▶射爪ブラウンタイガー / Tiger Claws

射爪的特点是移动速度快、打击威力高，这把射爪就是最具代表性的，能力平均，没有特别的长处。连射是和击剑一样的密集型射击，蓄力射击跟踪性能比较高，射程都很短。打击为 5 连击，攻速飞快。



▶射爪レッドウルフ / Wolf Claws

所有攻击附带炎属性效果，冲刺连射的子弹具有一定的跟踪性。不过冲刺连射的 4 颗子弹并非以同一弹道射出，它们会形成一个扇形，呈散弹的效果。打击威力高，再加上炎属性，可造成更高的伤害。

▶射爪ワイルドベア / Bear Claws

在所有射爪中打击威力最高。连射的威力也相当高，不过射程很短，蓄力射击的射程更短。所以使用这个射爪基本还是要以近距离战为主。另外，装备它后角色的移动速度比一般射爪要慢不少。

▶射爪オレパンチ / Brawler Claws

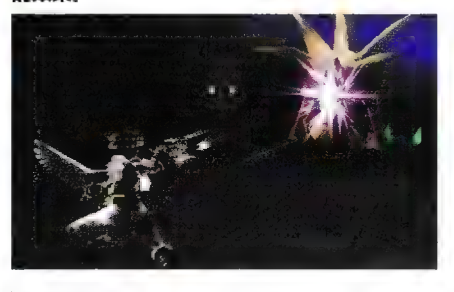
移动速度在所有神器中最快，利用这一点可以实行多种战术打法，是高手向的武器。射击射程超短，但具有很强的抵消性能，冲刺连射子弹呈扇形，很适合防守，抵消对手的子弹。后冲蓄力射击弹道呈抛物线，子弹会反弹。

▶見えない射爪 / Stealth Claws

所有发射的子弹都是看不见的（自己也看不见子弹），而且射击时完全没有声音，对于喜欢暗杀的人来说是最适合的神器。相对的，所有攻击威力不足，子弹射程也比较短且没有跟踪性能。最好配合各种奇迹和技能使用。

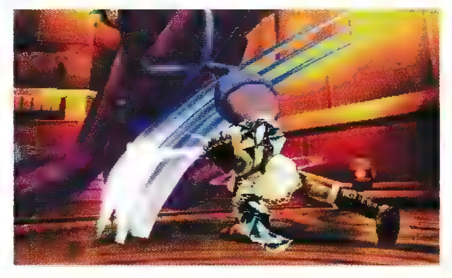
▶射爪ラピッドヘッジホッグ / Hedgehog Claws

连射射速极快，移动速度也很快，利用这些优势可以有效的牵制对手。但总体攻击力低下，子弹没有跟踪性能，射程也较短。实战中需要配合奇迹和技能使用，特别配合异常状态的奇迹有不错的效果。



▶射爪ラプター / Raptor Claws

打击威力强大，连射子弹呈扇形发射。另外冲刺中连射和蓄力射击的攻击力要比站立连射和站立蓄力射击强不少，其中前冲威力最大。射程很短，蓄力时间长，是个强调近距离打击和移动战的射爪。



▶射爪ヘビーガン / Artillery Claws

少见的强调射击的射爪，射击的子弹速度很快，所有子弹的威力跟距离无关，但没有贯通性，适合中距离一对一的射击战。其打击威力非常低，差不多在一般射爪的一半左右，应该尽量避免近距离战斗。

▶射爪キャンサー / Cancer Claws

造型看上去像是豪腕，实际移动起来还是很快的。连射时走动速度很快，蓄力射击子弹会在空中停滞，不过停滞时间不长。冲刺连射的子弹数量较少，除了横冲之外都只有两发，而且比站立连射射程要短。

▶射爪ビームネイル / Beam Claws

普通连射时发射的是激光射线，相当于超高速连射，子弹威力与距离无关。而且打击威力也很不错，中距离战和近距离战都适合。虽然子弹威力不大，但高射速配合异常状态的技能或奇迹很好用，要注意激光发射的上弹时间。

▶ナチュレの射爪 / Viridi Claws

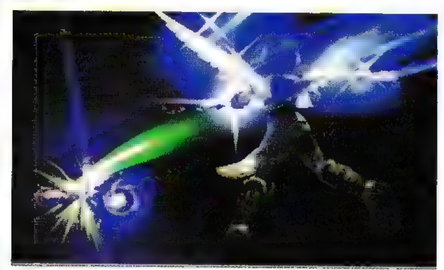
能力比较平均的一个射爪，以中距离和近距离战为主。最大特点是本身带有麻痹属性，在中距离上射击看到敌人被麻痹后可以快速接近进行近距离打击。注意冲刺射击不附带麻痹属性，中距离上可多使用蓄力射击。

▶パンドーラの射爪 / Pandora Claws

射击威力较高，冲刺连射具有很高的跟踪性能。后冲蓄力是原地发出一个大脑袋，能持续造成伤害。特别是打击 5 连击中的第 3 击会将对手打到空中，此时停止攻击马上接后冲蓄力射击，能够有更好的伤害效果。

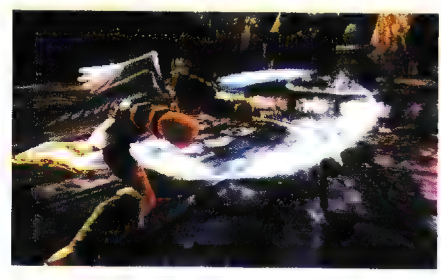
神弓フォーチュン / Fortune Bow

神弓的代表，特点是子弹射程较远，有很强的跟踪性能。但是子弹速度很慢，容易被对手回避，而且除了普通连射，基本都是单发射击，能否击中敌人要看运气。射击威力很高，当然打击威力就很低了。



神弓シルバーリップ / Silver Bow

射击方面在威力、射程、跟踪性能上都属于中上水平，近距离打击威力有所强化。射击也基本都是单发子弹，而且子弹的威力随着距离而衰减，在长距离上很难发挥威力。所以应以中距离战为主。

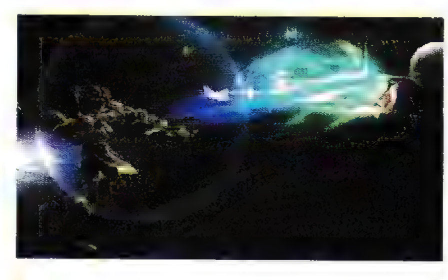


神弓コメットエッジ / Meteor Bow

射程在神弓中最长，蓄力射击能达到 70 米。与其他神弓不同的是距离越远子弹威力越大，但是射程很长的蓄力射击的威力和跟踪性能都很低，所以想要发挥最大能力还需要技能和奇迹的配合。

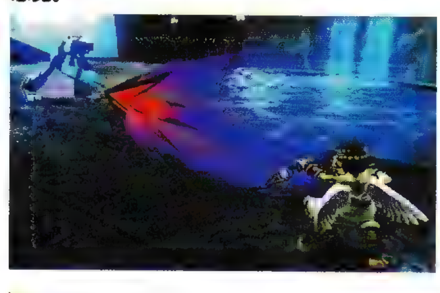
霊木の神弓 / Divine Bow

射击的子弹大，抵消能力强，连卫星和巨塔等发出的超大子弹都能抵消。相比之下射击以及打击的威力都不高，很难给对手造成威胁。主要还是以抵消对方子弹为主，如果能与队友配合，就能成为有力的支援型神器。



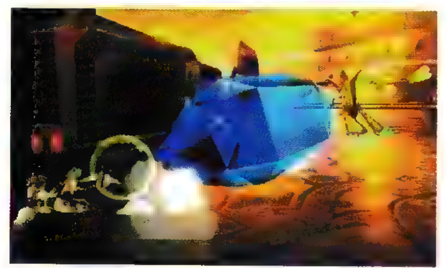
神弓ダークネスライン / Darkness Bow

包括射击和打击在内的所有攻击威力在神弓中排第一，最强的是前冲蓄力射击，不过蓄力时间有点慢。因为子弹没有跟踪性能，多人游戏时远距离中比较难打中对手，有点像是狙杖的感觉。



神弓クリスタ / Crystal Bow

射程超短，蓄力射击的威力大，跟踪性能强，同时还具有相当的抵消能力。蓄力射击默认的弹道是抛物线，连射则是直线，射击速度较慢。打击威力很强，跟击剑类似。中近距离战斗比较适合的神器。

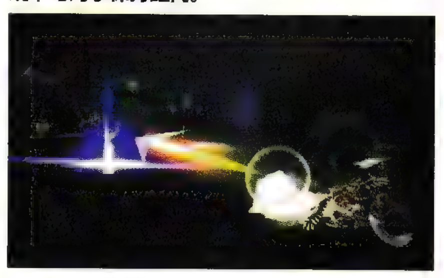


キューピッドの神弓 / Angel Bow

所有射击攻击的子弹都具有超强的跟踪性能，射程也较远，距离越远子弹威力越大。再加上其打击威力很低，所以还是应该以中远距离射击为主。连射的速度较慢，可多使用冲刺连射，利用跟踪性能打击对手。

神弓ホークアイ / Hawkeye Bow

像其名称中的“鹰眼”一样，这就是个狙击用的神弓。射击子弹的跟踪性能比较高，子弹速度快，抵消能力也高，很多情况下能够确实击中对手。不过子弹的跟踪性要在射出一定距离后才开始出现，与对手保持距离。



神弓サジタリウス / Sagittarius Bow

射击性能极佳，威力高、速度快、射程远，冲刺连射带有贯通性。缺点是蓄力时间长，跟踪性能差。最大特点是子弹击中对手后能造成一瞬间的硬直，在高速的移动战中硬直能给对手造成不小的麻烦。

オーラムの神弓 / Aurum Bow

设计方面来说各种性能包括弹速、射程、跟踪性能等都是优秀的，但就是攻击力低。正因为如此，在中远距离上跟人打消耗战比较合适。蓄力射击弯曲的弹道可以绕过障碍物给对手以打击。

パルテナの神弓 / Palutena Bow

冲刺连射和冲刺蓄力射击威力大，子弹的抵消能力也很强。射程在神弓中排前几名。除此之外最大的特征是子弹射出去后会加速，所以想回避的话时间掌握不是那么简单。子弹跟踪性能差，对瞄准要求严格。

エレカの神弓 /Phosphora Bow

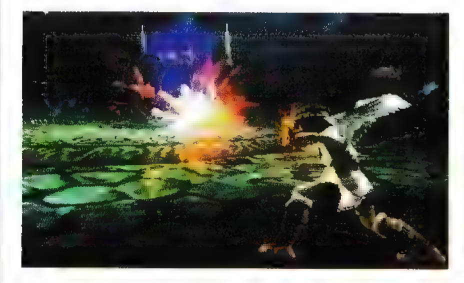
连射子弹数量多射速快，无跟踪性能。蓄力射击蓄力时间长，跟踪性能优秀。两种射击方式特点正好相反。移送速度是神弓中最快的，而且所有攻击附带麻痹效果。整体威力较弱，射程短，很难快速击败对手。

▶ 破掌バイオレット / Violet Palm

所有射击攻击都带有跟踪性，连射的子弹数量多，蓄力射击的子弹很大。行走速度快，机动性能优秀，是最具代表性的标准能力破掌。当然也有破掌的缺点，就是攻击威力低，所有射击子弹的射程短。

▶ 破掌ヒートマグナム / Burning Palm

默认所有攻击带有炎属性效果，加上打击威力非常高，很适合近距离打击战，能够快速击败敌人。相对射击方面子弹的射程非常短，前冲蓄力射击的射程稍微长一点，但是蓄力的时间也很长，不太实用。

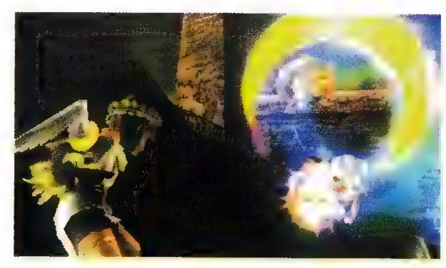


▶ 破掌ラッシュニードル / Needle Palm

连射速度超快的破掌，蓄力射击的蓄力时间较短。连射不带有跟踪性，蓄力射击在子弹射出的很短距离内会有一点往目标方向偏移，之后就转成直线了，可以说跟踪性能也很低。还是配合异常状态比较好。

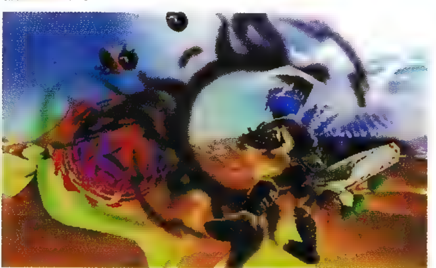
▶ 月光の破掌 / Midnight Palm

比较符合破掌的标准能力，只是在牺牲了子弹速度的前提下，加强了子弹威力、抵消能力、跟踪性能和射程。普通连射就有不错的抵消能力，跟对手对射的时候占一定的便宜。打击威力低，以中距离战为主。



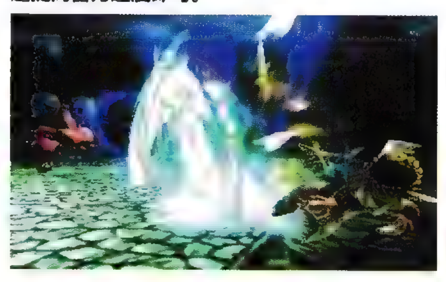
▶ 呪いの破掌 / Cursed Palm

所有的射击子弹跟踪性能都极高，冲刺连射虽然子弹是按扇形发射，但因为跟踪性能强实际上所有子弹都能打中对手。不过射程较短，而且子弹威力随着距离衰减。可多利用地形优势，近距离偷袭对手。



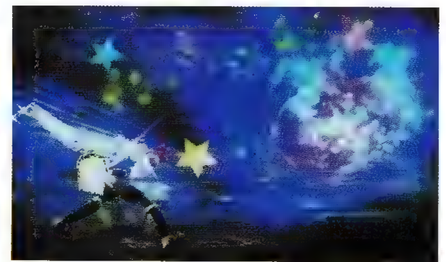
▶ 破掌ディスカッター / Cutter Palm

破掌神器中攻击力最高的一个，其中又以前冲蓄力射击为最高。连射的跟踪性能不理想，不过后冲蓄力射击跟踪性很强。总体来说可以以前后冲刺蓄力射击为主要攻击手段，适当配合技能和奇迹提高蓄力速度即可。



▶ 破掌ぷっくり / Pudgy Palm

射出的子弹类似肥皂泡，除了后冲的两种射击形式之外，子弹在射出后会持续加速，给敌人回避造成一定的困难。而后冲连射和后冲蓄力射击的子弹正好相反，射出后越来越慢，最后像是停滞一般，能有效抵消对手子弹。



▶ 忍の破掌 / Ninja Palm

这个破掌射出的子弹都是忍者镖和手里剑，连射速度、子弹速度、角色移动速度都非常快，体现忍者的特点。后冲蓄力射击发射一枚巨大手里剑慢慢向敌人靠近。射击整体威力不大，但近距离打击较强。

▶ 破掌ヴァーゴ / Virgo Palm

射程最长的破掌，威力和跟踪性能比一般破掌要低，很多子弹都是抛物线弹道。蓄力射击相对比较实用，有一定的跟踪性能，也是抛物线弹道。后冲蓄力射击放出的是巨大的滞空球体，而且还会不断长大。

▶ オーラムの破掌 / Aurum Palm

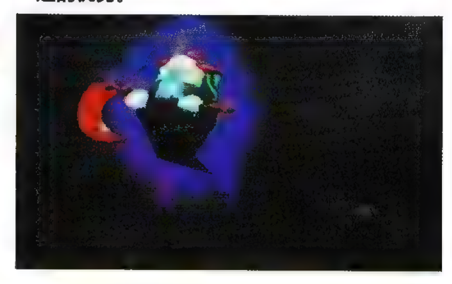
子弹较大，抵消能力强，特别是蓄力射击，蓄力时间短，可作为主力攻击手段。子弹的跟踪性能几乎没有，只能靠大体积的子弹来提高命中率。冲刺连射发射子弹较多，都呈扇形，乱战时牵制敌人用。

▶ ナチュレの破掌 / Viridi Palm

蓄力射击的子弹是多段攻击，拥有贯通性的同时还可能把对手击倒。如果多段攻击完全命中，其威力是很大的，特别是前冲蓄力射击，可作为主力攻击手段。子弹的跟踪性能很高，缺点是射程很短。

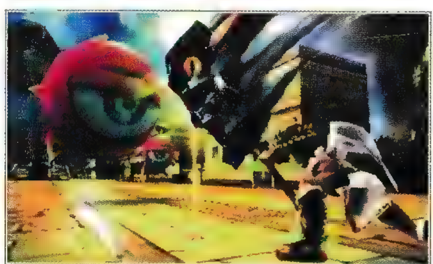
▶ ビッグ死神の破掌 / Great Reaper Palm

所有攻击默认附带弱体属性。子弹的跟踪性能很强，特别是蓄力射击，当然子弹的速度就比较慢了，蓄力时间也长。子弹射程不长，打击威力也比起大部分破掌稍微高一点，在近距离上作战有一定的优势。



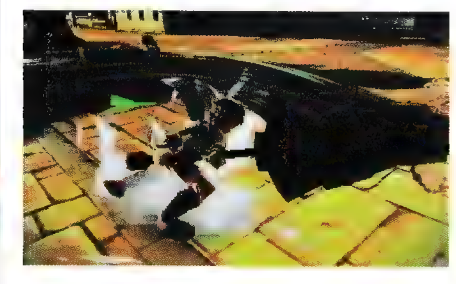
▶ 巨塔鉱物の塊 / Ore Club

标准的巨塔规格。巨塔的连射攻击有点类似近距离打击，没有子弹飞出（空中战时有一定射程的冲击波）。在连射的时候依然可以蓄力准备蓄力射击。后冲蓄力是在前方引起长时间的大龙卷。



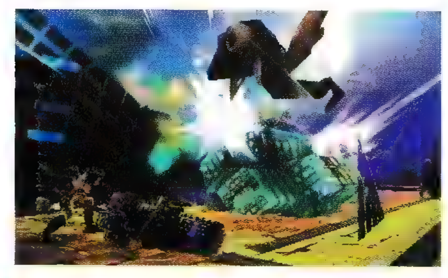
▶ バベルの巨塔 / Babel Club

蓄力攻击的子弹跟标准巨塔类似，特点是具有多段攻击判定，全部命中的话攻击力很大，特别是前冲蓄力射击。后冲蓄力的龙卷依然只有一次攻击判定。相比标准的巨塔，子弹速度慢，蓄力的时间很长。



▶ 巨塔スカイスクレイパー / Skyscraper Club

蓄力射击发出的是球状物体，体积巨大且带有一定的跟踪性能，很容易打中对手。后冲蓄力射击跟其他蓄力射击不一样，球体子弹是往上升。真正的打击动作附带有麻痹效果，在近距离作战有一定优势。

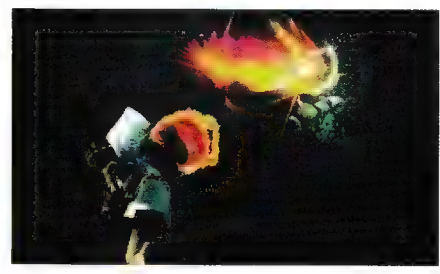


▶ アトラスの巨塔 / Atlas Club

蓄力射击攻击力相当高，特别是前冲蓄力射击，但是蓄力的时间非常长。发出的电球有很高的速度和跟踪性能，但是不能穿墙。后冲蓄力射击发出的电球在飞出一段距离后会停滞在空中。角色的移动速度比一般巨塔要快。

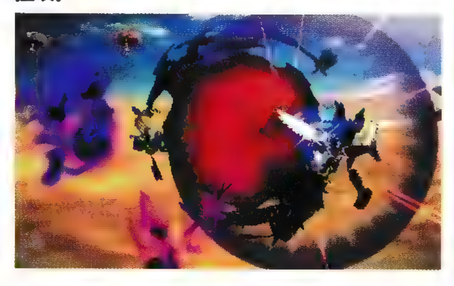
▶ 巨塔プラネットハンマー / Earthmaul Club

蓄力射击子弹可以穿墙（冲刺蓄力射击的黄色球体不能穿墙），而且射程达到 120m 以上，是所有神器中射程最远的。冲刺蓄力射击具有一定的跟踪性能，射程平均也有 90m，且带有一定炎属性。



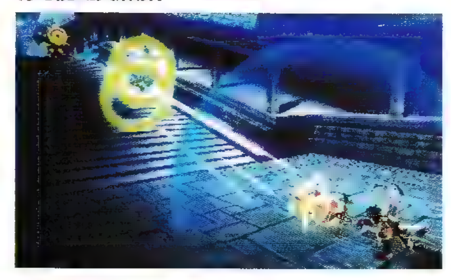
▶ 巨塔百鬼の棍 / Ogre Club

所有神器中打击威力最大，配合自动反击的奇迹效果非常好，中近距离上优势明显。前冲蓄力射击的子弹有一定的跟踪性能，但所有子弹速度很慢，可用来牵制对手，慢慢靠近之后在展开打击猛攻。



▶ 光輪の巨塔 / Halo Club

强化蓄力射击的一个巨塔，蓄力的速度相对其他巨塔来说很快，子弹的速度也很快，可惜不具备跟踪性能，抵消能力弱。子弹被风包围，附带麻痹属性。就算子弹本身没击中目标，周围的风也有可能让其麻痹。



▶ 黒い巨塔 / Black Club

整体攻击力高。蓄力射击发射一个大铁球，射程最远。前冲和侧冲蓄力射击发射黑色的多面体，速度较慢但威力大且带贯通性能。后冲蓄力射击发出的多面体较小，有 5 次攻击判定，全部打中的话威力最大。

▶ 巨塔カプリコーン / Capricorn Club

白羊座神器，蓄力时间很短，子弹较小，具有一定的跟踪性能，但是抵消能力低。另外蓄力射击的子弹威力随着距离而衰减，所以虽然其射程相对较长，但是想要保证威力，还是应该保持近中距离作战。

▶ オーラムの巨塔 / Aurum Club

强调机动性能的特殊巨塔，子弹速度快、角色移动速度快。机动性增强的同时也就降低了威力，包括打击在内的各种攻击方式威力都不高。子弹也没有跟踪性能，巨大的子弹补足了部分命中率。后冲蓄力射击是原地打出防护盾。

▶ ヒュードラーの巨塔 / Hewdraw Club

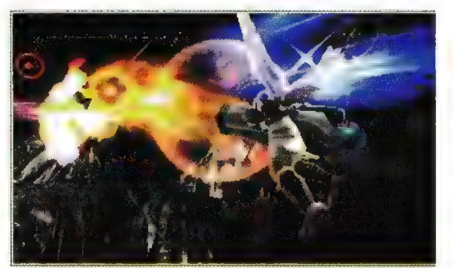
蓄力射击和前冲蓄力射击的射程很远，超过 90m，跟踪性能也不错。侧冲蓄力射击射程稍短，后冲蓄力弹道是抛物线。其打击威力在所有神器中排名第二，因此远距离和近距离都有很强的战斗力。

▶ マグナの巨塔 / Magnus Club

近战强化的巨塔，其蓄力射击最长只有 14m 的射程，后冲蓄力射击在前方制造不断扩大范围的龙卷，有多段攻击判定。加上蓄力时间非常短，可以积极使用。另外角色的移动速度也很快，机动性能很高。

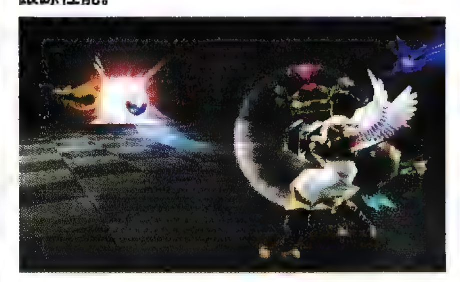
▶ 爆筒 EZ ランチャー / EZ Cannon

标准的爆筒神器。射击发射的子弹为火球和铁球状，出前射击之外都是抛物线弹道，可以在地面上弹跳。子弹有跟踪性能，蓄力射击击中对手后会产生大范围的爆炸。适合从远距离射击扎堆的对手。



▶ 鉛玉の爆筒 / Ball Cannon

蓄力射击的威力很高，但是击中敌人后不会产生爆炸，所以攻击范围相对来说很小。距离越远子弹威力越大，但提升的空间较小，不用太在意距离。连射的速度很快，连射数多，没有跟踪性能。

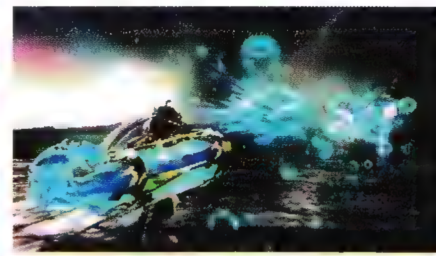


▶ 爆筒プレデター / Predator Cannon

连射和蓄力射击是直线弹道，但碰到地形还是会反弹。比较特殊的是后冲蓄力射击，子弹往上发出然后快速落地爆炸，比较难掌握。射击子弹的跟踪性能很低，可以忽略。另外其打击威力在爆筒中算强的。

▶ ポセイドンの爆筒 / Poseidon Cannon

普通的站立射击比冲刺射击更强是这个爆筒最大的特点。子弹还比较难被发现，对手有可能不小心自己撞上。蓄力射击子弹本身具有穿透性和多段攻击判定，在固定距离上爆开造成大范围伤害，这个距离不好掌握。

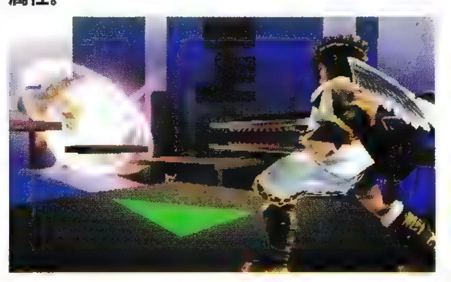


▶ 爆筒たまや / Fireworks Cannon

蓄力射击子弹是焰火的，击中敌人后爆发。后冲蓄力射击发出的子弹特慢，配合较短蓄力时间，马上接一个前冲蓄力射击有可能两颗子弹同时打中敌人。连射和打击威力低下，近距离没有优势。

▶ 爆筒レールカタパルト / Rail Cannon

子弹威力大、爆炸范围小威力低、射程长、跟踪性能低。除了子弹碰到地形障碍可以反弹外，这个爆筒很像是狙杖的感觉，适合远距离狙击。打击威力不高，最后一击看似喷火，但不带炎属性。



▶ 爆筒ダイナモ / Dynamo Cannon

变压器一样的爆筒，发出的子弹不具有地形反弹的特点。蓄力射击击中对手后会变成巨大的电场，持续攻击，并附加麻痹属性，有效限制对手行动。有时候可以不用瞄准对手，直接对着地面发射，从而迅速发生电场。

▶ 爆筒ドゥーム / Doom Cannon

蓄力射击是最大的特点，发出细小的子弹后，慢慢的靠近对手，击中后大范围的爆发，并不断的造成伤害，持续时间是所有神器中最长的。在对手受攻击硬直的时候可继续用连射射击。连射的子弹反而很大，跟踪性能也弱一些。

▶ 爆筒レオ / Leo Cannon

连射和打击的威力很高，冲刺连射威力在所有神器中排前几名。蓄力射击跟踪性能好，爆炸后能长时间定住对手。限制对手行动也是蓄力射击的主要目的，因为其本身威力非常低。爆炸击中对手后附带炎属性伤害。

▶ 爆筒ソニックウェーブ / Sonic Cannon

连射跟踪性能很强，威力也不俗。蓄力射击的跟踪性就弱一些，威力也不够，主要是击中对手后引发的龙卷范围很大。冲刺蓄力射击的龙卷比普通的更大。蓄力时间、子弹速度也都不慢，在一对多的情况下乱射比较有利。

▶ ツインベロスの爆筒 / Twinbellows Cannon

连射速度很快，弹数也多。射击精度不够，所有子弹是往瞄准的方向呈扇形随机发射的，这样在不精确瞄准的情况下反而更容易击中目标。蓄力射击也是螺旋式前进，容易命中。后冲蓄力射击会在近距离爆发。

▶ ロッカの爆筒 / Cragalanche Cannon

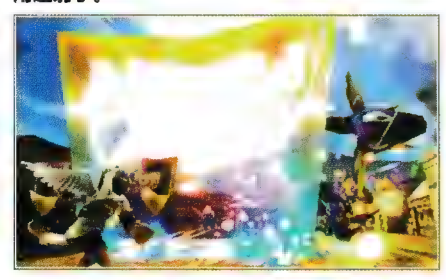
连射子弹的跟踪性能很强，威力大。但是弹速和射速很慢，射程短，而且无法像一般爆筒子弹那样在地面弹跳。蓄力射击除了爆炸时间短，爆炸范围非常小之外，有点像标准的爆筒形式。总体来说比较适合近距离作战。

▶衛星ブチ / Standard Orbitars

标准性能的卫星，特点是蓄力射击跟踪性能强，蓄力时间短，后冲蓄力射击子弹大，抵消性能强。连射弹数较多，跟踪性能较弱。近距离打击威力很低。整体最好以蓄力射击为主，与敌人保持中距离。

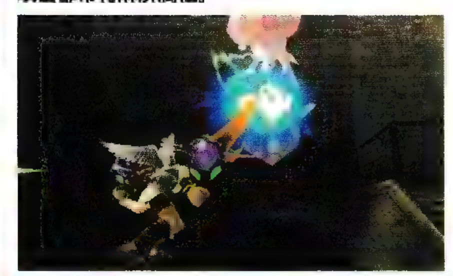
▶衛星ガーディアンズ / Guardian Orbitars

特点是蓄力射击，在前方不远处设置一个巨大的透明盾牌，抵消敌人的子弹。如果对手撞到盾牌上的话也会受到伤害。冲刺蓄力射击发出的盾牌更大，设置的位置也相对较远。远距离攻击只能用连射了。



▶電撃の衛星 / Shock Orbitars

类似与标准的卫星，蓄力攻击威力高，跟踪性能强，有一定的贯通性。特别后冲蓄力射击击中敌人后有多断攻击的判定。连射子弹精准性较差，属于散射，其中后冲连射的子弹速度最快。所有攻击都带有麻痹属性。



▶衛星ホーミングアイ / Eyetrack Orbitars

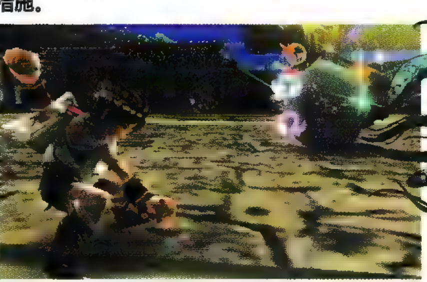
蓄力射击的跟踪性能在所有神器中数一数二，缺点是子弹的速度非常慢。如果有增加跟踪性的技能或使用奇迹增加跟踪能力，即使被对手躲过去，子弹也可能转头继续追击。可以不停的盲射，只需注意自身安危即可。

▶妖精の衛星 / Fairy

所有神器中蓄力时间最短的之一，而且蓄力射击附带混乱属性。此外蓄力射击的子弹速度、跟踪性能、射程都较优秀。所以蓄力射击是绝对的主力攻击方式，配合各种各样的异常状态奇迹或技能更好。

▶肉球の衛星 / Paw Pad

所有子弹都类似于爆筒，弹道呈抛物线，可以在地面和墙壁等地形上弹跳。距离越远子弹威力越高，总体来说属于高手向的武器。后冲蓄力射击是发射停滞在空中的猫爪，属于撤退时的防御性措施。



▶衛星ジェットストリーム / Jetstream

蓄力射击能将对手吹向空中是最大的特点（多人游戏时才有效），被击中的人会发现自己突然跳起来，不能进行回避等动作，很容易继续被追击。但是这个卫星的子弹完全没有跟踪性能，蓄力时间也比较长。

▶キャノン衛星 / Boom

造型很像炮台，连射时角色的移动速度相当慢，也很符合炮台的形象。子弹碰到地面和墙壁也会反弹，不具备任何跟踪性能。整体威力强，连射子弹越近攻击力越高，蓄力射击的子弹威力则不受距离影响。

▶衛星ジェミニ / Gemini

这个卫星的子弹有着独特的跟踪轨迹，不是想其他神器子弹那样划着弧线飞向目标，而是直线运行一段距离之后，重新定位目标，然后立刻转角再以直线飞行。整体威力较低，可以以前冲蓄力射击为主力。

▶オーラムの衛星 / Aurum

连射子弹像激光一样，射速极快。蓄力射击子弹速度比较慢，但是蓄力速度特别快，而且贯通性能很高，可以不停的连射。后冲蓄力射击跟很多神器类似，射程短但威力高，抵消能力强，主要用来防守。

▶イカロスの衛星 / Centurian

射击威力大、跟踪性能高。不过子弹威力随距离衰减，要靠近目标才能发挥全部威力，而跟踪性能有需要在中距离才能有效发挥，距离的掌握很重要。后冲连射和后冲蓄力射威力很大，很适合近距离战时使用。

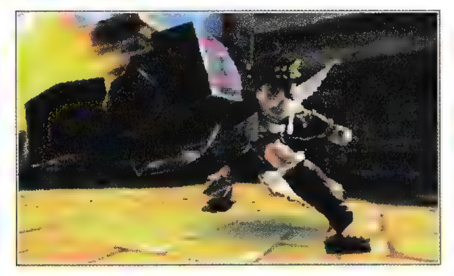
▶アロンの衛星 / Arlon

射程是所有卫星中最长的，连射达到 40-50 米，最远的前冲蓄力射击接近 80 米。子弹的跟踪性能比较弱，不过蓄力射击子弹颜色特殊较难被发现。后冲连射只有一发子弹，威力甚至大于蓄力射击。

豪腕

▶ 豪腕クラッシャー / Crusher

标准的豪腕，连射和打击威力较大，这是大多数豪腕的特点。连射的跟踪性能高，是射击的主力。蓄力射击的时间较短，可作为辅助。相比其他豪腕，这个豪腕的整体攻击力不是很高，平均的性能可用来入门。



▶ 豪腕コンパクト / Compact

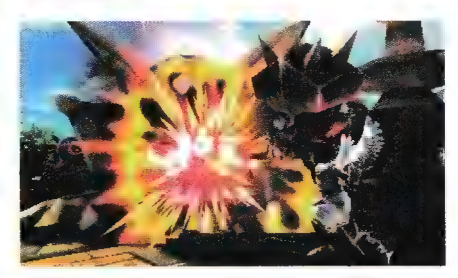
轻量化的豪腕，移送速度豪腕中最快。相对的打击威力比较低，不太适合接近战。射击子弹的抵消性能也较弱，不适合正面对射。所以最好运用机动性嫩的优势，以射击攻击为主打游击战。

▶ 豪腕デンショッカー / Electroshock

除了连射和冲刺打击之外的攻击方式默认带有麻痹属性，最容易引发麻痹的攻击是蓄力射击，子弹大，又是多段攻击判定。前冲、侧冲、后冲三种连射的性质完全不同，特别是后冲连射很像其他神器的后冲蓄力射击。

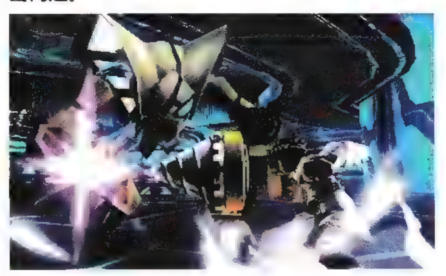
▶ 豪腕ボルケイノ / Volcano

蓄力射击和打击默认带有炎属性，蓄力射击威力很大，其中最大攻击力的前冲蓄力射击在近距离上的威力是所有豪腕中最高的。但是子弹的威力随射程衰减的程度很厉害，还是近距离射击比较好用。



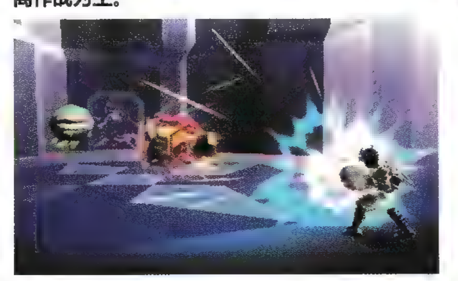
▶ 豪腕ドリルヘッド / Drill

蓄力射击的射程相对其他豪腕较长，子弹就是个钻头，体型大，抵消性能、贯通性能强，又有不错的跟踪性能。前冲蓄力射击射程相对较短，而且只有一次攻击判定，其他蓄力射击则是多段攻击判定。



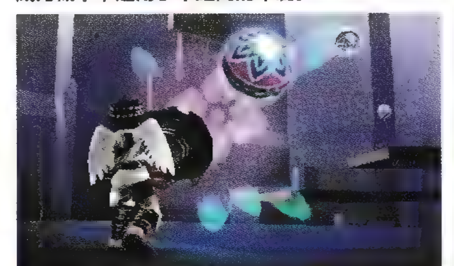
▶ 豪腕アイアンボマー / Bomber

射击的射程相当短，最远的前冲连射不超过20m。站立连射的子弹速度快，而且射击间隔短，蓄力射击的蓄力时间也很短，但其射程都只有14m左右。好在打击威力也很高，可以近距离作战为主。



▶ 豪腕おわん / Bowl

连射的射程超过20m，最长的前冲连射射程27m，是所有豪腕中连射射程最长的，跟踪性能也不错。蓄力射击发出的子弹是日式木碗，音效很有意思。蓄力射击的子弹抵消性能很强，打击威力低下，适用于中距离的牵制。



▶ 豪腕アポカリプス / End-All

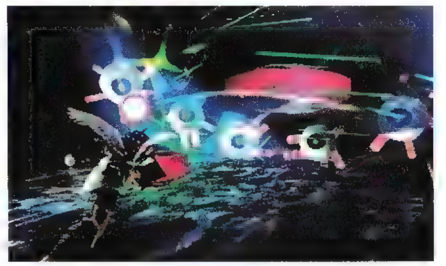
高威力、低弹速是这个豪腕射击的特点。蓄力射击的子弹很大，跟踪性能高。加上打击威力也高，整体威力在所有神器中都算高的。缺点也很多，蓄力射击的蓄力时间超长，差不多要4秒钟。移动速度也很慢。

▶ 豪腕タウラス / Taurus

打击威力在所有神器中排名前列。相对的射击方面整体性能低下，子弹速度慢，威力小，无跟踪性能等等。蓄力射击的子弹就是一头公牛，后冲蓄力射击子弹持续时间比较长。总的来说还是应以打击为主。

▶ 豪腕ダッシュアッパー / Upperdash

整体的射击能力一般，这是个特别强化冲刺打击的豪腕，普通打击三连击威力较低，而冲刺打击几乎有其3倍威力。但是在对战激烈的时候，冲刺打击不是那么容易使出。对目标实施偷袭比较靠谱。



▶ クラーケンの豪腕 / Kraken

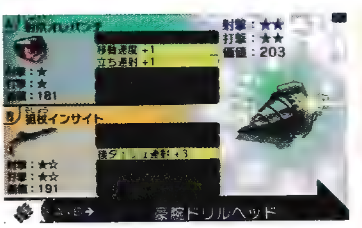
打击威力很强，同时射击子弹的跟踪性能不错。各种射击的射程虽然平均在25m左右，但是一般超过20m的时候子弹威力下降严重。适合以打击攻击为主力手段，然后以近距离射击辅助的打法。

▶ フェニックスの豪腕 / Phoenix

蓄力射击的速度很快，而且击中后对手中炎属性的几率几乎100%，可惜射程比较短。相反连射的射程比一般豪腕要长，子弹速度快，跟踪性能也不错。在中距离上用连射牵制，近身时用蓄力射击。

融合规则表

把那些不适合自己的神器相互融合，找到最佳的神器种类、攻击力加成和技能组合。这就是“神器融合”的作用。新神器会选择性的继承技能，重新设定攻击力加成，这些在确认画面里都能清楚的看到。



融合是获得适合自己的神器的最佳方法。经常来试试看吧。

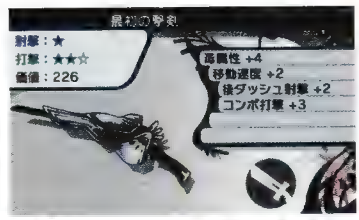
	撃剣	狙杖	射爪	神弓	破掌	巨塔	爆筒	衛星	豪腕
撃剣	射爪	射爪	巨塔	破掌	豪腕	狙杖	狙杖	破掌	神弓
狙杖	射爪	爆筒	豪腕	豪腕	爆筒	射爪	撃剣	巨塔	衛星
射爪	巨塔	豪腕	巨塔	巨塔	豪腕	神弓	神弓	狙杖	狙杖
神弓	破掌	豪腕	巨塔	爆筒	巨塔	破掌	衛星	爆筒	撃剣
破掌	豪腕	爆筒	豪腕	巨塔	豪腕	撃剣	撃剣	神弓	衛星
巨塔	狙杖	射爪	神弓	破掌	撃剣	衛星	衛星	射爪	撃剣
爆筒	狙杖	撃剣	神弓	衛星	撃剣	衛星	破掌	射爪	狙杖
衛星	破掌	巨塔	狙杖	爆筒	神弓	射爪	射爪	爆筒	破掌
豪腕	神弓	衛星	狙杖	撃剣	衛星	撃剣	狙杖	破掌	神弓

▼特殊组合

神器 A	神器 B	组合神器
ブラピの狙杖 / Dark Pit Staff	神弓フォーチュン / Fortune Bow	パルテナの撃剣 /Palutena Blade
イバラの狙杖 / Rose Staff	衛星ホーミングアイ / Eyetrack Orbitars	撃剣景丸 /Samurai Blade
狙杖ハードナックル / Knuckle Staff	豪腕アポカリプス / End-All	ガイナスの撃剣 / Gaol Blade
巨塔百鬼の棍 / Ogre Club	爆筒レールカタパルト / Rail Cannon	ブラピの狙杖 / Dark Pit Staff
エレカの神弓 /Phosphora Bow	キューピッドの神弓 / Angel Bow	ナチュレの破掌 / Viridi Palm
射爪ラビットヘッジホッグ / Hedgehog Claws	巨塔百鬼の棍 / Ogre Club	ビック死神の破掌 / Great Reaper Palm
呪いの破掌 / Cursed Palm	鉛玉の爆筒 / Ball Cannon	黒い巨塔 / Black Club
見えない射爪 / Stealth Claws	破掌バイオレット / Violet Palm	爆筒レールカタパルト / Rail Cannon
撃剣景丸 /Samurai Blade	巨塔プラネットハンマー / Earthmaul Club	アロンの衛星 / Arlon
キューピッドの神弓 / Angel Bow	豪腕ドリルヘッド / Drill	イカロスの衛星 / Centurian
狙杖っぽいなにか狙杖っぽいなにか / Somewhat Staff	破掌ヴァーゴ / Virgo Palm	豪腕ダッシュアッパー / Upperdash
破掌ふっくり / Pudgy Palm	爆筒たまや / Fireworks Cannon	フェニックスの豪腕 / Phoenix
電撃の衛星 / Shock Orbitars	豪腕ボルケイノ / Volcano	爆筒ダイナモ / Dynamo Cannon

技能一览

技能是附着在神器上的附加能力，拿着这些有技能的神器，对人物的能力是一种加强。一般来说，游戏中获得的神器都会随机附带一些技能。这些技能可以增强各种神器的优势（比如射爪附带“コンボ打撃 /Melee combo”），有些则无所谓神器种类，直接加强人物的性能（比如“無傷時強化 /Full-health boost”）。如何配合神器与技能，就看你自己的喜好了。技能不合适的话，可以尝试融合来改变。



神器画面右边列表里面的内容就是技能，最多可达六项。

名称	效果
立ち連射 /Standing cont. fire	普通连射攻击力变化。
ダッシュ連射 /Dash cont. fire	所有冲刺连射攻击力变化。
前ダッシュ連射 /Forward-dash cont. fire	前冲刺连射攻击力变化。
横ダッシュ連射 /Side-dash cont. fire	侧冲刺连射攻击力变化。
後ダッシュ連射 /Backward-dash cont. fire	后冲刺连射攻击力变化。
立ち射撃 /Standing ch. Shot	普通蓄力射击攻击力变化。
ダッシュ射撃 /Dash ch. shot	所有冲刺蓄力射击攻击力变化。
前ダッシュ射撃 /Forward-dash ch. shot	前冲刺蓄力射击攻击力变化。
横ダッシュ射撃 /Side dash charge shot	侧冲刺蓄力射击攻击力变化。
後ダッシュ射撃 /Backward-dash ch. shot	后冲刺蓄力射击攻击力变化。
コンボ打撃 /Melee combo	打击连击攻击力变化。
ダッシュ打撃 /Melee dash attack	冲刺打击攻击力变化。
アイテム攻撃 /Item attack	道具攻击力变化。
奇迹攻撃 /Power attack	奇迹攻击力变化。
耐久力 /Health	最大 HP 变化。

名称	效果
射撃防御 /Shot defense	受到射击攻击伤害变化。
打撃防御 /Melee defense	受到打击攻击伤害变化。
ふっとび抵抗 /Knockback defense	击退后回复速度变化。
発動属性防御 /Status resistence	受到发动属性攻击时发动率变化。
全防御 /Overall defense	射击和打击防御力变化。
走行スタミナ /Stamina	跑动时耐力减少量变化。
移動速度 /Speed	走动和跑动速度变化。
歩行速度 /Walking speed	走动速度变化。
走行速度 /Running speed	跑动速度变化。
回避 /Evasion	回避等动作后无敌时间变化。
回復効果 /Recovery effect	使用道具回复 HP 量的变化。
効果時間 /Effect Duration	道具和奇迹的强化效果持续时间变化。
毒属性 /Poison	毒属性发动率变化。
麻痺属性 /Paralysis	麻痹属性发动率变化。
弱体属性 /Weakening	弱体属性发动率变化。
石化属性 /Petrification	石化属性发动率变化。
震え属性 /Shaking	抖动属性发动率变化。
混乱属性 /Confusion	混乱属性发动率变化。
炎上属性 /Burning	炎属性发动率变化。
氷結属性 /Freezing	冰冻属性发动率变化。
射程 /Shot range	子弹射程变化。
弾の誘導性 /Shot homing	子弹跟踪性能变化。
弾の相殺力 /Shot cancellation	子弹抵消能力变化。
オート受け身ふっとび /Knockback recover	自动受身。
オートダメージふっとび /Self-injury	5 秒减少 1 点 HP。
無傷時強化 /Full-health boost	HP 全满时攻击力和移动速度变化
ピンチ時自動回避 /In-peril autododge	HP1/3 以下时自动回避，等越高回避率越高。
ピンチ時攻撃力 /In-peril attack boost	HP1/5 以下时攻击力变化。
ハート稼ぎ /Heart bonus	净化敌人后获得心的数量变化。

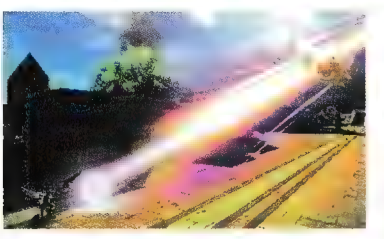
奇迹一览

▼行动系

火箭跳可让你跳很高，而且还能将底下的人炸飞。

名称	效果	备注
ジャンプ /Sky Jump	跳跃到空中。	可用来[illegible]
グライダージャンプ /Jump Glide	跳到空中然后滑空。	可向任意方向滑空。
ロケットジャンプ /Rocket Jump	爆发后向正上方跳跃。	爆炸时有攻击效果
人間ミサイル /Angelic Missile	把自己当炮弹朝瞄准的发射出去。	撞到对手可造成伤害
超速ダッシュ /Super Speed	高速冲刺，把对手撞飞。	冲刺中可以射击和打击
テレポート /Warp	多人模式专用，瞬移逃离。	随机瞬移到另一位置

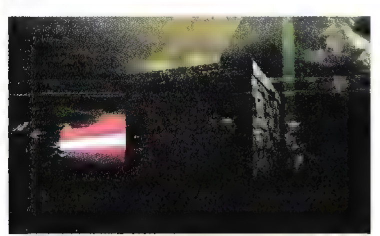
▼攻击系



向前发射巨大的光束炮，无视距离和障碍物。不少人喜欢战斗一开始就放这个。

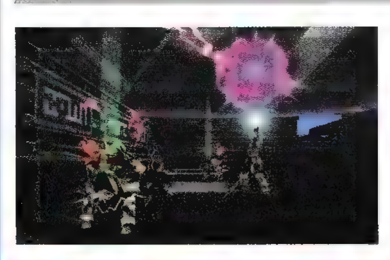
名称	效果	备注
おドール化 /Idol Transformation	单人模式专用，让HP[illegible]	难度[illegible]才有效。
波動ビーム /Mega Laser	直线放出光线炮。	可贯通地形。
爆炎 /Explosive Flame	在前方制造大爆炸。	多段攻击判定
ブラックホール /Black Hole	多人模式专用，制造黑洞吸住对手。	对手无法逃脱。
流星 /Meteor Shower	前方落下流星。	一共落下8颗，威力很大。
地雷 /Land Mine	在地面设置看不见的地雷。	威力很大。
反射盤 /Reflect Barrier	放出能反射子弹的透明墙	对手撞上会被弹飞，不能反弹道具和奇迹的攻击。
天の光 /Heavenly Light	自身周围发出光障	持续给予身边的对手伤害。
自爆	多人模式专用，按剩余HP决定威力。	自身是天使的时候无法使用。

▼攻击强化系



名称	效果	备注
オート照準 /Autoreticle	自动瞄准对手	对于透明化的对手也有效
オート弱点照準 /Weak-Point Reticle	单人模式专用，自动瞄准敌人弱点。	对付BOSS很有效。
クイックチャージ /Quick Charge	蓄力射击蓄力时间缩短。	对[illegible]也有效，子弹数[illegible]
ホーミング強化 /Homing Boost	射击跟踪性能加强。	具体效果跟神器本身的跟踪性能有关。
カベすり抜け弾 /Slip Shot	子弹能穿墙。	
見えない弾 /Invisible Shots	射出的子弹透明。	爆炸等效果可以看见。
発動ルーレット /Random Effect	随机赋予属性攻击。	毒、麻痹、抖动、石化、冰冻等效果的一种。
毒つけ /Poison Attack	攻击带毒属性。	毒能慢慢消耗HP。
麻痺つけ /Paralyze Attack	攻击带麻痹属性	麻痹能让人一瞬间停止行动。
弱体つけ /Weaken Attack	多人模式专用，攻击带弱体属性。	弱体让人HP上限减半。
石化つけ /Petrify Attack	攻击带石化属性	石化让人不能行动，但受到的伤害[illegible]
震えつけ /Shake Attack	多人模式专用，攻击带抖动属性。	抖动让人准星抖动，子弹不再具有跟踪性能。
混乱つけ /Confuse Attack	攻击带混乱属性。	混乱让人不受控制的移动和攻击。
炎上つけ /Burn Attack	攻击带炎属性。	炎属性能比毒更快的消耗HP。
氷結つけ /Freeze Attack	攻击带冰冻属性	冰冻让人无法行动
回転つけ /Spin Attack	多人模式专用，攻击带回转属性。	回转让人的画面不停转动。
ナスビつけ /Eggplant Attack	多人模式专用，攻击带茄子属性。	让人变成茄子，无法攻击，部分奇迹无法使用。
天ぷらつけ /Tempura Attack	攻击带天妇罗属性。	让人变成天妇罗，无法攻击，跑动时很容易累
即浄化つけ /Instant Death Attack	单人模式专用，对敌有可能一击必杀。	对BOSS无效。
奇跡盗り /Power Thief	多人模式专用，打击的时候夺取对手的奇迹。	偷来的奇迹可以用一次。
気合いだめ /Energy Charge	一段时间后攻击上升，受到伤害则复原。	使用后约10秒钟攻击力达到最高，只要不受到伤害，效果会一直维持。
逆襲リーブラ /Libra Sponge	受到对手攻击后，自身攻击力上升。	没受到伤害的话就没有效果。

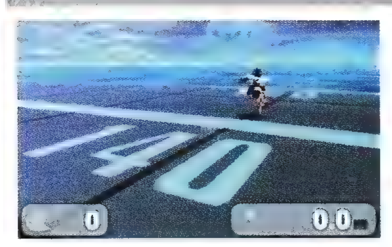
▼异常状态系



名称	效果	备注
暗闇 /Darkness	多人模式专用，近距离的对手[illegible]	异常状态恢复的奇迹对这个无效
ジャミング /Interference	多人模式专用，近距离的对手体力槽、奇迹等不显示。	向空中发射小光球，在这个范围内的对手才会出现效果。各种无敌状态的对手不受影响。
弱体ウィルス /Virus	多人模式专用，近距离的对手受到弱体和麻痹效果。	向空中发射小光球，在这个范围内的对手才会出现效果，异常状态恢复的奇迹有效。

弱体病毒奇迹能让对手同时防御力下降和麻痹，对方中招的话，要击倒他就简单多了。

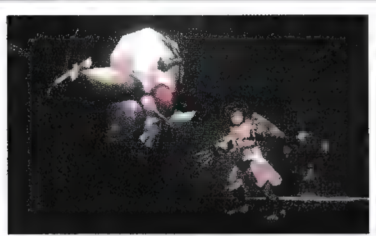
▼能力强化系



持续跑动时一段距离后人不得不停下来休息，而使用バテしらず /Tirelessness 的话就不用休息了。

名称	效果	备注
スーパーアーマー /Super Armor	防御力上升，受到攻击时不会硬直。	效果持续时间大约 14 秒。
一瞬無敵 /Brief Invincibility	完全无敌。	效果持续时间大约 3 秒。
バテしらず /Tirelessness	持续跑动无需停下休息。	跑动不会减少耐力。
軽量化 /Lightweight	移动速度上升，跑动无需休息，受到伤害增加。	-
最後の力 /Trade off	消耗几乎所有的 HP 进入濒死状态，全能力提高。效果时间跟消耗的 HP 有关。	一场战斗只能用一次。
金鎧エアリーズ /Aries Armor	受到伤害减少，防止所有异常状态。	根据等级不同，效果持续时间大约 18-24 秒。

▼状态变化系



名称	效果	备注
空蝉 /Bumblebee	受到攻击的瞬间移动到攻击者身后。	冲刺和冲刺射击中不会发动。效果时间很长，但起效两次后会失效。
カウンター /Counter	受到对手攻击会自动反击。	受到攻击不会硬直，立刻使用对手相同的攻击方式反击。
透明 /Transparency	自身变得透明，对手看不见。	单人模式中敌人不会攻击变得透明的皮特。
死んだふり /Playing Dead	装死后变得透明。	透明状态下处于无敌状态，移动的话会很快恢复正常。
ハート増量 /Heart Booster	单人模式专用，击倒敌人后获得心数量增加。	-
金鎧エアリーズ /Aries Armor	受到伤害减少，防止所有异常状态。	根据等级不同，效果持续时间大约 18-24 秒。

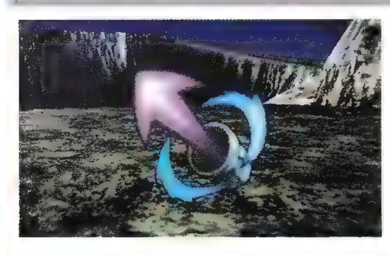
空蝉 /Bumblebee 的作用是在有效时间内遭到敌人攻击时瞬间移动到敌人身后，跟人一对一近战时效果尤其显著。

▼回复系

名称	效果	备注
回復 /Health Recovery	HP 回复。	-
ブレイク回復 /Crisis Recovery	单人模式专用，濒死时急速回复 HP。	-
状態回復 /Effect recovery	各种异常状态恢复。	-
復活パイシーズ /Pisces Heal	遭到致命攻击后立刻复活。	天使降临模式中控制天使时无效。

ブレイク回復 /Crisis Recovery 是单人模式专用的奇迹，因为多人模式下根本不会 Break。

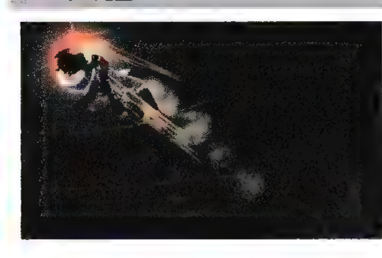
▼道具



名称	效果	备注
アイテム回収 /Item Vacuum	将道具吸过来。	-
アイテムピッチャー /Throwing Boost	投掷道具时射程和跟踪性能上升。	-
ダブルアイテム /Double Item	获得道具后有连续两次效果。	-

看到好用的道具，就赶紧先使用ダブルアイテム / Double Item 吧。

▼其他



名称	效果	备注
Pプレイヤー /Fortune's Jukebox	随机转换音乐。	转换气氛用，多人游戏时不会影响到别人。
打ち上げ花火 /Celestial Firework	向上发射焰火。	有一点攻击力，发动时有大约 1 秒多的无敌时间。多人游戏时向队友报告位置用。
ランダム /Random	随机发动一个奇迹。	不会发动还未入手的奇迹。

ランダム /Random 奇迹有意思的地方就在于你不知道使用后会出现什么效果。

道具一览

召唤巨人的“臭脚”踩向敌人吧。

道具其实也分很多种，像アトラスの足 /Atlas Foot 这种就是主动攻击型，你扔出去后马上会出现效果。

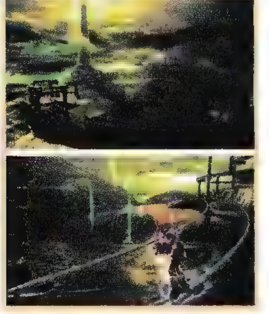
看到敌人接近，就射爆炸弹吧。

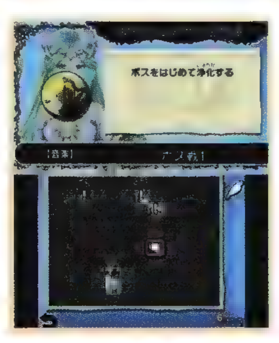
爆薬箱 /Gilded Bomb 这种道具是无法“获得”的，只能射击它引爆。当然你能引爆，对手也能引爆，看谁抢得先机了。

名称	效果
食べ物 /Food	各种食物，回复 HP。
神のドリンク /Drink of the Gods	单人模式出现，HP 完全回复。
爆薬箱 /Gilded Bomb	攻击它会引爆，爆炸不会伤害自己人。
クラッカーロック / Rock Bomb	攻击它会引爆，石块向周围飞散。
マグナムマーブル /Mega Marble	攻击它会引爆，石块碰到墙壁会反弹。
鉄塊球 /Wrecking Ball	向前方滚动的铁球，碰上的敌人受到大伤害。
自動回避 /Dodge Token	自动回避敌人的攻击。
ふっとばし砲 /Impact Amplifier	一段时间内蓄力射击能吹飞敌人。
無敵の力 /Power-Up Drop	一段时间内无敌。
縮みの豆 /Shrinky Bean	体型变小，不容易被对手击中。
急速チャージ /Happy Trigger	蓄力射击蓄力时间缩短。
スピードブーツ / Speed Boots	移动速度上升。

名称	效果
属性のおふだ / Elemental Cards	随机赋予毒、麻痹、石化、炎、冰冻属性攻击。
冷却ブレスレット /Icy Aura	冰晶围着角色转动，碰到的人被冰冻。
バックシールド /Back Shield	出现盾牌保护角色的背后。
スピンハンマー /Spike Ball	带刺铁球围着角色转动，碰到的人受到伤害。
イカロス /Centurion Assist	天使军弓箭手跟着角色，向敌人发射弓箭
ジェネシス /Daybreak	多人游戏专用，收集齐 3 个部件后可发出超强光线炮，可贯通地形。天使降临模式中，一队集齐 3 个即可，由获得最后一个部件的人发射。
ジャンププレート /Jump Mat	放置在地面，经过的人会被弹到高空。
キラーアイ /Killer Eye	放置后成为固定炮台。
爆裂ロケット /Boom Rocket	放置后直接升空，一段时间后原处落下，威力和范围都很大。
十文字爆弾 /X Bomb	扔出后在落地点形成 4 个爆风呈十字形飞散。
大竜巻 /Cyclone	扔出后在落地点形成巨大龙卷，周围的人被吹上空中，在中心部分会受到伤害。
メデューサヘッド /Medusa Head	放置后发射石化光线，不分敌我。
落とし穴 /Chomp Trap	放置在地面，经过的人会掉落，并持续受到伤害。
キャプチャーサークル /Capture Circle	多人模式专用，放置在地面，碰到的人短时间无法移动，但可执行回避动作。
ジャイアントプレート /Giant Maker	多人模式专用，放置在地面，碰到的人变得巨大，这样目标也就变大了，威力不会提升。
爆弾 /Grenade	扔出后爆炸。
ジャンプ爆弾 /Jump Bomb	扔出去后在空中爆炸，大范围内持续攻击。
爆裂槍 /Boom Spear	扔出去后可以跟踪和贯通对手，在一定距离后爆炸。如果在空中受到攻击则立刻爆炸。
バウンド爆弾 /Bouncy Bomb	扔出去后可在地面和墙壁上弹跳的炸弹。
ナスビ爆弾 /Eggplant Bomb	扔出去后范围内让对手变成茄子状态。
天ぷら爆弾 /Tempura Bomb	扔出去后范围内让对手变成天妇罗状态。
裁きの雷 /Lightning of Judgment	在前方一定范围内持续发生落雷攻击对手。
アトラスの足 /Atlas Foot	半空中出现大脚踩踏对手。
毒の霧 /Poison Cloud	扔出后落地点行程超大范围的毒雾，让其中的对手处于毒和抖动状态。
魔界の樹木 /Demon Vine	瞬间在前方长出巨大的植物，挡住对手去路和子弹。

宝物库



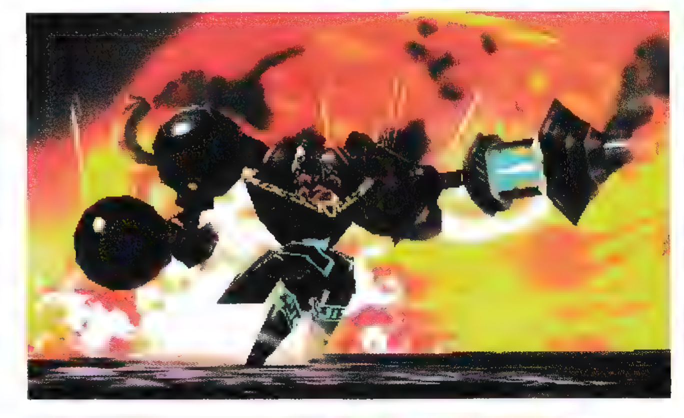


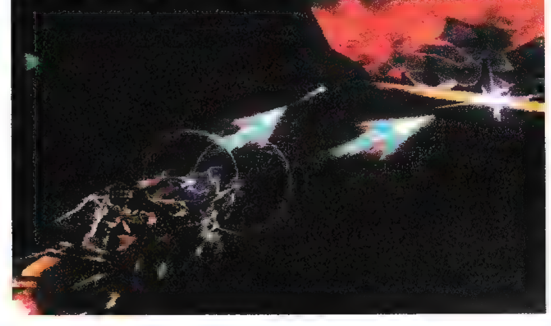
众神的宝物库有点像现在流行的“成就”、“奖杯”系统。设定各种各样的条件让你去完成，从而获得不同的奖励。如果一些条件对你来说太难，也可使用羽毛直接开启。

▼ 女神帕鲁缇娜的宝物库

行	列	奖励	获得条件
1	1	奇迹：ホーミング強化 Lv1/ Homing Boost Lv1	豪腕入手。
	2	奇迹：暗闇 Lv1/ Darkness Lv1	7 章 BOSS 战 Break 状态完成。
	3	奇迹：状態回復 Lv1/Effect recovery Lv1	首次 WiFi 上网联机。
	4	神器：キューピッドの神弓/ Angel Bow	获得心 10000 以上。
	5	音乐：5 章トラップダンジョン	5 章 18 分钟内完成。
	6	对战地图解禁：周回レール	在天使降临模式中第一次成为天使。
	7	奇迹：混乱つけ Lv1/Confuse Attack	5 章不打到黑皮特的情况下击败 BOSS。
	8	心：500	最高分 100000 达成。
	9	心：300	首次融合一个神器。
	10	神器解禁：パルテナの撃剣	9 章 28 分钟内完成。
	11	图鉴：シェッツ	摩托乘具突进撞死 5 个敌人，中间不下车。
	12	音乐：6 章 黒いピット	最后与黑皮特战斗时 Break 状态击倒他，难度 5.0 以上。
2	1	图鉴：電撃の衛星	神弓入手。
	2	奇迹：一瞬無敵 Lv1	3 章 10 分钟以内完成。
	3	奇迹：オート照準 Lv1	1 章 7 分钟内完成。
	4	奇迹：軽量化 Lv1	2 章 13 分钟内完成。
	5	图鉴：スピンハンマー	用狙杖インサイト / Insight Staff 打倒第一关 BOSS。
	6	图鉴：撃剣バイパー	被授予 30 个神器。
	7	心：500	使用道具 10 次。
	8	图鉴：見えない射爪	2 章 HP 值全满状态完成，难度 2.0 以上。
	9	无	射爪入手。
	10	羽毛	使用 5 回跳弹。
	11	神器：爆筒プレデター	5 章难度 5.0 以上一命通关。
	12	对战地图解禁：忘れられた街	受身 10 次。

行	列	奖励	获得条件
3	1	图鉴：豪腕ボルケイノ	回避 50 次。
	2	奇迹：毒つけ Lv1	消灭 500 敌人。
	3	音乐：マグナのテーマ	2 章不打倒马格卢斯的前提下击倒 BOSS。
	4	心：100	图鉴第一次入手。
	5	无	4 章 17 分钟内完成。
	6	无	单人模式死五次。
	7	神器：狙杖ガルランサー	8 章杀死 200 个以上的敌人，难度 5.0 以上。
	8	心：300	巨塔入手。
	9	神器：見えない射爪	7 章用射爪完成，难度 5.0 以上。
	10	神器：妖精の衛星	倒入恶魔之釜的心数量超过 10000。
	11	羽毛	神器 50 解体。
	12	奇迹：クイックチャージ Lv1	卫星入手。
4	1	奇迹：バテしらず Lv1	6 章 12 分钟内完成。
	2	心：500	首次融合种子。
	3	心：500	完成 5 个章节。
	4	图鉴：モノリス	首次击破一个蛋糕。
	5	神器：破掌ぶっくり	使用 10 次特殊攻击。
	6	图鉴：爆裂槍	总得分超过 500000。
	7	无	首次被授予神器。
	8	图鉴：ビッグ死神の破掌	用呪いの破掌 / Cursed Palm 击败大死神。
	9	图鉴：ギリン	用見えない射爪 / Stealth Claws 击败潘多拉。
	10	心：100	首次近距离无线联机游戏。
	11	对战地图解禁：天空円盤	进行 10 次自由对战。
	12	图鉴：光のファイター	首次玩天使的降临模式。
5	1	神器解禁：衛星ジェミニ	发现双子座神殿。
	2	神器：フォーチュン	2 章 10 分钟内完成。
	3	对战地图解禁：らせんの塔	获得 10 种奇迹。
	4	心：100	首次使用奇迹。
	5	音乐：3 章 炎の街	3 章 13 分钟内完成。
	6	图鉴：狙杖っぽいなにか	首次进行多人游戏。
	7	神器：豪腕おわん	7 章看到塔纳托斯所有变身后完成。
	8	心：100	首次做成种子。
	9	奇迹：爆炎 Lv1	6 章 15 分钟内完成。
	10	奇迹：ブレイク回復 Lv1	1 章 4 分钟内完成。
	11	图鉴：射爪オレパンチ	入手 20 个神器。
	12	图鉴：鉄塊球	爆筒入手。
6	1	奇迹解禁：即浄化つけ	击破 3000 个敌人。
	2	奇迹解禁：逆襲リーブラ	进入天秤座神殿。
	3	心：5000	入手 50 个神器。
	4	无	获得总分超过 2000000。
	5	奇迹：クイックチャージ Lv3	入手 5 种不同的爆筒。
	6	图鉴：三種の神器	打击 300 次。
	7	オーラムの衛星	16 用射爪完成。
	8	神器：鉛玉の爆筒	互联网联机 10 次。
	9	神器解禁：オーラムの巨塔	15 章 17 分钟内完成。
	10	图鉴：キャリオ	击破 5 个发红光的レアキャリオ（稀有的运送宝箱的鱼）。
	11	奇迹：氷結つけ Lv2	入手 5 种不同的神弓。
	12	图鉴：初期化爆弾	使用ポセイドンの爆筒 / Poseidon Cannon 击败刚力的洛卡。
7	1	羽毛	入手拥有弱体属性 /Weakening 技能的击剑。
	2	神器：爆筒ドゥーム	21 章 BOSS 战让混沌生物进入陷阱 5 次。
	3	无	射击 20000 次。
	4	神器：エレカの神弓	使用神弓コメットエッジ / Meteor Bow 击败艾雷卡。
	5	神器：光輪の巨塔	在浮游环上不下来的前提下利用保护层击破 10 个敌人，难度 5.0 以上。
	6	奇迹解禁：最後の力	击败 50 个 BOSS。
	7	奇迹解禁：ランダム	入手 100 种奇迹。
	8	无	弹射彩蛋 50 次。
	9	音乐：15 章 オーラム大陸	15 章满血状态下完成，难度 5.0 以上。
	10	奇迹：見えない弾 Lv1	回避 500 次。
	11	音乐：18 章 三年後の街(大)	18 章分数 150000 以上完成。
	12	音乐：17 章 新生オーラム	17 章 18 分钟以内完成。
8	1	图鉴：ペトロン	20 章一命完成，难度 5.0 以上。
	2	羽毛	空战特殊攻击使用 50 次。
	3	神器：肉球の衛星	入手拥有後ダッシュ射撃 /Backward-dash ch. Shot 技能的卫星。
	4	羽毛	10 章 14 分钟内完成。
	5	图鉴：セル	给恶魔之釜的心超过 50000。
	6	音乐：22 章 焼け落ちた羽毛	22 章 12 分钟内完成。
	7	奇迹解禁：金鎧エアリーズ	进入白羊座神殿。
	8	心：1000	入手拥有走行スタミナ /Stamina 技能的巨塔。
	9	神器解禁：撃剣アクエリアス	进入水瓶座神殿。
	10	アイテム解禁：落とし穴	多人游戏中击破 10 人。
	11	无	24 章 16 分钟内完成。
	12	心：1000	用载具破坏载具。
9	1	アイテム解禁：天ぷら爆弾	首次变成天妇罗。
	2	神器：衛星ガーディアンズ	跳弹 25 次。
	3	音乐：24 章 三つの試練	24 章满血状态完成。
	4	图鉴：自然王ナチュレ	13 章一命完成，难度 5.0 以上。
	5	无	进行多人游戏 100 次。
	6	神器：神弓クリスタ	入手拥有弹の相殺力 /Shot cancellation 技能的神弓。
	7	心：8000	11 章无伤完成，难度 2.0 以上。
	8	心：3000	空中战训练时超过 8000 分。
	9	音乐：23 章 決戦!! ハデス	23 章 14 分钟以内完成。
	10	心：5000	游戏时间超过 50 小时。
	11	图鉴：シオ	22 章 BOSS 战时击破 3 面镜子。
	12	音乐：11 章 自然王ナチュレ	11 章 14 分钟以内完成。
10	1	无	使用衛星ガーディアンズ / Guardian Orbitars 击败阿隆。
	2	神器解禁：狙杖スコルピオ	进入天蝎座神殿。
	3	无	多人联机 10 次。
	4	图鉴：ハデスの胃袋	23 章使用冲刺打击击败 BOSS。
	5	心：3000	不从摩托下来的前提下突进击破 15 个敌人，难度 5.0 以上。
	6	无	18 章用卫星完成，难度 5.0 以上。
	7	神器解禁：イカロスの衛星	19 章 BOSS 战时 Break 状态完成。
	8	音乐：16 章 オーラム要塞	16 章 16 分钟以内完成。
	9	图鉴：アトラスの足	不从机器人上下来的前提下打击击破 20 个敌人，难度 5.0 以上。
	10	神器解禁：破掌ヴァーゴ	进入处女座神殿。
	11	图鉴：コロコロ爆弾	13 章用冲刺击败 BOSS，难度 5.0 以上。
	12	神器：撃剣クルセイダー	受身 50 次。





涉及到乘物载具的条件比较容易完成，前提是找到好的场所来攻击足够数量的敌人。记得攻击敌人够数之前不要从载具上下来。

攻略研究

▼ 冥王哈迪斯的宝物库 25 章完成后开放

行	列	奖励	获得条件
1	1	图鉴：オーン	空战中使用特殊攻击 150 次。
	2	无	十二宫的奇迹全收集。
	3	图鉴：石化パルテナ	获得心数超过 1000000。
	4	图鉴：マグー	2 章用冲刺击败 BOSS，难度 5.0 以上。
	5	图鉴：妖精の衛星	16 章用爆筒完成，难度 7.5 以上。
	6	奇迹：自爆 Lv3	10 章 9 分钟内完成。
	7	神器：ハードナックル	被授予神器 100 次。
	8	心：15000	18 章 14 分钟内完成。
	9	羽毛	用爆筒ドゥーム / Doom Cannon 击败凤凰。
	10	神器：豪腕アポカリプス	受身 100 次。
	11	羽毛	近距离面连机 50 次。
	12	神器：忍の破掌	破掌全种类入手。
2	1	心：5000	入手拥有コンボ打撃 /Melee combo 技能的ヒュードラーの巨塔 / Hewdraw Club。
	2	图鉴：ポッ細胞	入手拥有発動属性防御 /Status resistence 技能的射爪ラプター / Raptor Claws。
	3	图鉴：女神パルテナ	神弓全种类入手。
	4	神器：破掌ディスカッター	使用道具 100 次。
	5	神器：豪腕ドリルヘッド	射击 50000 次。
	6	奇迹：カベすり抜け弾 Lv2	21 章在不被打到的情况之下击破混沌生物。
	7	图鉴：冥府神ハデス（戦闘）	BOSS 连战模式普通难度完成。
	8	图鉴：撃剣クルセイダー	击破 50 个蛋糕。
	9	图鉴：豪腕ドリルヘッド	最高分 1000000。
	10	奇迹：弱体ウイルス Lv3	22 章 11 分钟内完成，难度 7.5 以上。
	11	无	11 章 9 分钟内完成。
	12	图鉴：クラッカーロック	23 章击破 150 个以上的敌人，难度 9.0。
3	1	心：20000	游戏时间超过 100 小时。
	2	图鉴：ボックンズム	4 章击破 200 个以上的敌人，难度 9.0。
	3	图鉴：レアキャリオ	击破 10 个发红光的レアキャリオ（稀有的运送宝箱的鱼）。
	4	奇迹：人間ミサイル Lv3	14 章 BOSS 30 秒内击破。
	5	图鉴：忍びの破掌	5 章击破 220 个以上敌人，难度 7.5 以上。
	6	无	15 章 10 分钟内完成。
	7	心：8000	1 章 BOSS 双头犬咆哮之前击破它。
	8	图鉴：オーラムの神弓	21 章 14 分钟内完成。
	9	心：15000	16 章 11 分钟内完成。
	10	图鉴：バキューマ	总分获得 15000000。
	11	图鉴：射爪ラプター	19 章用巨塔完成，难度 9.0。
	12	奇迹解禁：P プレイヤー	十二宫神器全收集。
4	1	图鉴：影ピット	卫星全种类收集。
	2	图鉴：魔神タナトス（变身 2）	11 章用豪腕完成，难度 9.0。
	3	音乐：ボス戦 2	用マグナの巨塔 / Magnus Club 打倒马古纳。
	4	无	6 章用神弓完成，难度 9.0。
	5	图鉴：黒い巨塔	入手拥有無傷時強化 /Full-health boost 技能的ブラピの狙杖 / Dark Pit Staff。
	6	图鉴：最後の一撃	职员列表时达成 100 连击以上。
	7	无	20 章完全不攻击帕鲁缇娜的前提下击败混沌生物。
	8	音乐：ハデスのテーマ	击破 100 个 BOSS。
	9	图鉴：魔神タナトス（变身 1）	跳弹 50 次。
	10	神器：黒い巨塔	巨塔全种类入手。
	11	心：15000	14 章 10 分钟内完成。
	12	无	入手神器 100 个。
5	1	心：10000	10 章 BOSS 战时利用跳台跳到空中时击破 BOSS。
	2	神器：フェニックスの豪腕	10 章击破 220 个以上敌人，难度 9.0。
	3	图鉴：りんごちゃん	20 章用神弓完成，难度 9.0。
	4	图鉴：グルー	用マグナの巨塔 / Magnus Club 打倒奥拉姆拉兹。
	5	图鉴：シュルム	入手拥有ハート稼ぎ /Heart bonus 技能的パルテナの神弓 / Palutena Bow。
	6	图鉴：光の戦車	19 章 BOSS 战中，超过 BOSS 的状态下击破它。
	7	无	倒入恶魔之釜的心数量超过 300000。
	8	神器：イバラの狙杖	12 章击破 220 个以上的敌人，难度 7.5 以上。
	9	奇迹：炎上つけ Lv3	入手拥有ピンチ時攻撃力 /In-peril attack boost 技能的最初の撃剣 / First Blade。
	10	图鉴：イカロスの衛星	回避 2000 次。
	11	心：8000	24 章分数 500000 以上完成。
	12	图鉴：ブラピの狙杖	6 章最后的 BOSS 战不使用跳台完成，难度 7.5 以上。
6	1	图鉴：パル	使用奇迹 100 次。
	2	奇迹：弱体つけ Lv3	豪腕全种类入手。
	3	图鉴：オーラムブレイン	入手价值 300 以上的神器。
	4	神器：月光の破掌	13 章用破掌完成，难度 9.0。
	5	心：9000	空中战练习得分达到 15000 以上。
	6	奇迹：ジャミング Lv3	多人游戏击破 100 人。
	7	奇迹解禁：テレポート	天使降临模式胜利 30 次。
	8	冥界女王メデューサ（一つ目）	收集图鉴 350 种。
	9	神器：爆筒ソニックウェーブ	16 章获得心 40000 以上完成，难度 9.0。
	10	神器：豪腕ダッシュアッパー	17 章 18 分钟内完成，难度 7.5 以上。
	11	图鉴：天空大砲	17 章拉动平台的天使军不被击破，难度 5.0 以上。
	12	神器：爆筒レールカタパルト	15 章用爆筒完成，难度 9.0。
7	1	图鉴：狙杖ハードナックル	25 章 15 分钟内完成，难度 7.5 以上。
	2	无	狙杖全种类入手。
	3	心：999999	所有章节都用 9.0 难度完成。
	4	神器：最初の撃剣	图鉴全种类收集。
	5	图鉴：マッドロン	13 章 13 分钟内完成。
	6	心：15000	20 章 8 分钟内完成。
	7	图鉴：クラーケンの豪腕	12 章 BOSS 战时台上没有小喽啰兵的状态下完成。
	8	神器：巨塔スカイスクレイパー	19 章 17 分钟内完成。
	9	奇迹：発動ルーレット Lv2	互联网联机 50 次。
	10	心：3000	入手拥有耐久力 /Health 技能的衛星ガーディアンズ / Guardian Orbitars。
	11	图鉴：闇のファイター	持有的心数超过 300000。
	12	羽毛	开宝箱 150 次。
8	1	图鉴：ジェネシス	神器全种类入手。
	2	奇迹解禁：超速ダッシュ	完成 30 个关卡。
	3	神器：巨塔百鬼の混	9 章使用三神器完成。
	4	图鉴：犬	解体神器 100 个。
	5	图鉴：ライナ	12 章 11 分钟内完成。
	6	BOSS 连战：难易度解放	BOSS 连战简单难度完成。
	7	无	22 章击破噬魂怪。
	8	图鉴：ケーク	入手拥有震え属性 /Shaking 技能的オーラムの破掌 /Aurum Palm。
	9	图鉴：ブラックピット	入手拥有アイテム攻撃 /Item attack 技能的爆筒レオ / Leo Cannon。
	10	图鉴：真・三種の神器（高速フォーム）	24 章对真・三神器时无伤胜利。
	11	奇迹：氷結つけ Lv3	发射彩蛋 100 次。
	12	图鉴：少女	奇迹全种类入手。
9	1	图鉴：冥界ガーディアン	3 章 BOSS 战时不攻击假爆裂虫（紫色）的前提下胜利，难度 7.5 以上。
	2	羽毛	打击 1000 次。
	3	无	4 章 BOSS 战时不跳上第二层的前提下击破 BOSS。
	4	图鉴：ロー	15 章 350000 分以上完成。
	5	图鉴：パルテナの撃剣	击破 10000 个敌人。
	6	神器解禁：パルテナの神弓	24 章 11 分钟内完成。
	7	图鉴：爆筒ダイナモ	7 章 450000 分以上完成，难度 9.0。
	8	神器：射爪ビームネイル	17 章用射爪完成，难度 9.0。
	9	奇迹：回転つけ Lv2	18 章无伤完成。
	10	无	21 章获得心 35000 以上完成。
	11	对战地图解禁：大きい競技場	玩 30 次天使降临模式。
	12	图鉴：オーラム巡洋艦	联机对战 200 次。

攻略研究

擦肩传说 I 攻略

作为国王，你统治的王国十分和平安宁，直到有一天你被怪物抓走关在了暗黑城堡里。能救你的就只有通过擦肩获得的朋友以及陌生人的 Mii 了。

指令

剣 /Attack

通常情况下是连续 3 次的剑攻击，每次对怪物造成的伤害等于勇者的等级数（对有盔甲的敌人 -1），也会随机出现暴击（伤害 x3）或者打不中的情况。攻击时如果将敌人打倒，就可以留下来再次选择指令。

まほう /Magic

魔法攻击，效果根据 Mii 服装颜色而定（具体请看后表）。魔法施放后勇者就会撤退，除非那个魔法让该版面敌人全灭。辅助魔法应该优先使用，部分不同的辅助魔法效果可以重合，但同种类魔法效果不能重合。

もどる /Return

将当前勇者调到队伍最后一个行动，可以不断使用这个指令（队伍只剩最后一个人时不能使用）。

勇者

勇者可以通过擦肩通信或者使用游戏币两种方式招募。一次游戏最多招募 10 名勇者，未行动的勇者不会留到下一次游戏中。

擦肩勇者

擦肩广场与他人 3DS 擦肩成功后，他人的 Mii 形象就会来到你的擦肩广场中，此时他们就可以成为擦肩勇者。擦肩勇者的等级跟你与他/她的擦肩次数一样（最高 Lv7）。

浪人勇者

如果你很难有机会与人擦肩，也可以使用 3DS 内通过每天行走获得的游戏币招募的勇者，一人花费 2 枚游戏币。勇者形象是根据你在 Mii 广场的设定 “Mii のプロフィール” 中选择的 “猫派” 或 “犬派” 而定。等级则是随机出现 Lv1 和 Lv2。衣服颜色也是随机确定。浪人勇者可以跟擦肩勇者一起出战。

擦肩传说 I 流程攻略

关卡	房间	怪物	HP*	战利品 1 周目	战利品 2 周目
いざないの砦 / Fort of Summoning	入口	鬼魂	7	马里奥帽子	路易帽子
	地下 1 层	鬼魂 x2	7	猫耳帽子	-
	地下 2 层	蓝鬼魂	25	-	-
ゆううつの洞窟 / Gloomy Grotto	入口	鬼魂（黄盾）**	7	红皮克敏帽子	蓝皮克敏帽子
		蓝鬼魂	25		
	西	盔甲鬼魂	10	-	-
	东	血鬼魂	50	-	兔耳帽子
	出口	盔甲鬼魂	10	卡比帽子	-
		蓝鬼魂	25		
げんえいの塔 / Mirage Tower	入口	蓝鬼魂（天蓝盾）**	25	林克帽子	库巴帽子
		盔甲鬼魂	10		
	1 楼	血鬼魂	50	狗耳帽子	-
	2 楼	盔甲恶魔	25	-	蘑菇帽子
	3 楼	盔甲鬼魂	10	-	黄皮克敏帽子
		盔甲恶魔	25		
	4 楼 ***	盔甲恶魔 x2	25	萨姆斯帽子	密特罗德帽子
	最上层 1	盔甲魔王	60	-	-
	最上层 2	终极鬼魂	150	国王的帽子	终极鬼魂帽子

*HP 数值仅供参考，2 周目以后敌人 HP 有变化。　** 敌人的盾需要同颜色勇者用剑打碎，或者使用魔法绕过盾攻击。　*** 这里需要白衣勇者打头阵照亮房间。

攻略研究

擦肩传说 II 攻略

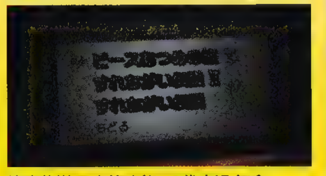
身为国王的你，生有一对跟你长得一模一样的儿女。有一天你和公主、王子三人都被怪物抓走了，继续擦肩寻找 Mii 勇者们去营救你吧。另外记得每天多走几步，多攒些游戏币。

勇者

勇者可以通过擦肩通信或者使用游戏币两种方式未行动的勇者不会留到下一次游戏中。

历代勇者

可以花游戏币直接雇佣擦肩成功并保留在擦肩广场的 Mii 以及官方配信的 Mii，雇佣的价格是该勇者等级数 +2 枚游戏币。一次最多雇佣 3 名历代勇者。



擦肩传说 II 中的功能，I 代中没有哦。

组队勇者服装颜色关系

	红色	粉色	橙色	黄色	柠檬	绿色	蓝色	天蓝	[illegible]	茶色	白色	黑色
红色	◎	○	○						○			
粉色	○	◎										
橙色	○		◎	○								
黄色			○	◎	○							
柠檬				○	◎	○						
绿色					○	◎						
蓝色							◎	○	○			
天蓝							○	◎				
[illegible]	○						○		◎			
茶色										◎		
白色											◎	△
黑色											△	◎

◎：可合体魔法，可合体剑（攻击次数 4）。○：不可合体魔法，可合体剑（攻击次数 3）。
△：不可合体魔法，可合体剑（攻击次数 4）。

合体技（コンビ /Create Team）

相同颜色或者相似颜色的两个勇者可以形成组合，同步战斗。队伍中有可以组队的勇者时，菜单中就会出现コンビ /Create Team 选项。选择后会自动从队伍中挑选可合体的勇者上前组队。组队后等级为两人等级之和再 +1，比如两个 7 级勇者合体就能达到最高级 Lv15。组队后根据颜色 可以使用合体魔法或者合体剑。组队后选择あとで / Return 可以取消组队。组队上来的勇者在打倒敌人进入下一个房间时会打头阵，可以利用这一点准备下应对下一个房间的特殊情况，比如让低等级勇者中木乃伊的伏击，用黑 / 白勇者来降低 / 增加房间亮度。

药水（宅配 /Get Potion）

战斗中新加入的选项宅配 /Get Potion 可以使用游戏币购买到 4 种类的药水。下面是 4 种药水的具体说明。

名称	价格	效果	备注
仲間のくすり /Vial of Valor	8	召回已经离开的勇者	一共可召回 3 人，如果已经有 4 人离开，将随机选择 3 人。
ちからのくすり /Power Potion	20	后面的勇者等级上升	后续所有勇者等级 +3（最高不超过 Lv7），进入下一区域即失效。
晴れのくすり /Dispelling Draft	2	驱散收割者系敌人引起的毒雾	有时可能无效。
まふうじのくすり /Bottled Barrier		打消盔甲鬼魂的魔法效果	

钥匙获得方式和使用

打通表关卡 2 周目可获得青铜钥匙，可打开表关卡 15 的“ふきつなほこら / Ominous Shrine”。银钥匙需要打通里关卡“6 廃墟 東”、“19 邪神の祭壇 前”、“25 やみの遺跡 東”后获得，可打开里关卡“7 さばきのほこら”。

金钥匙需要在少于 20 人参战的情况下击倒最终 BOSS 暗黑君主才能获得，可打开里关卡“31 封印の間”。

擦肩传说 II 流程攻略（表关卡）

编号	房间	怪物	HP	战利品 1周目	战利品 2周目	战利品 3周目
01	旅立ちの平原　入り口 /Perilous Prairie - Entrance	史莱姆	10	耀西帽子	桃子公主帽子	鬼魂帽子
02	旅立ちの平原　出口 /Perilous Prairie - Exit	史莱姆 x2	10	-	-	-
03	あやかしの沼　西 /Bewitching Bog - West	蓝史莱姆	25	-	-	-
04	あやかしの沼　東 /Bewitching Bog - East	史莱姆	10	礼帽	-	-
		蓝史莱姆	25			
05	廃墟　西 /Ransacked Ruins - West	木乃伊	15	-	-	-
06	廃墟　東 /Ransacked Ruins - East	木乃伊	15	海盗帽子	-	-
		史莱姆（黄色盾）*	10			
07	黒き丘　南 /Restless Rise - South	蓝鬼魂	25	战机帽子	三角力量帽子	星际火狐帽子
08	黒き丘　北 /Restless Rise - North	盔甲鬼魂	20	-	-	-
09	うらみの山　西 /Mount Malice - West	石魔像	25	-	-	-
10	うらみの山　東 /Mount Malice - East	红史莱姆	50	汉堡包帽子	-	-
11	邪神の祭壇　西 /Diabolical Altar - West	鬼魂（黑白盾）*	10	-	-	-
		木乃伊	15			
12	邪神の祭壇　東 /Diabolical Altar - East（亮房间，需要黑勇者）	盔甲鬼魂	20	忍者帽子	足球帽子	-
		游荡木乃伊	30			
13	わざわいの森　入り口 /Forest of Sorrow - Entrance	盔甲恶魔	40	-	-	-
14	わざわいの森　出口 /Forest of Sorrow - Exit（毒房间，需要黄勇者 2 人组队）	收割者	30	贵妇帽子	-	-
15	ふきつなほこら /Ominous Shrine（需要青铜钥匙）	金魔像	65	害羞人帽子	-	-
16	やみの城　入り口 /Castle of Darkness - Entrance	铁魔像	45	-	-	-
17	やみの城　大広間 /Castle of Darkness - Courtyard	游荡木乃伊	30	马帽子	蛋糕帽子	蛋糕帽子
		狂暴木乃伊	45			

编号	房间	怪物	HP	战利品 1周目	战利品 2周目	战利品 3周目
18	やみの城 王の間/Castle of Darkness - Throne Room(炎房间，需要蓝勇者2人组队)	收割者队长	45	大金刚帽子	贵妇人帽子	蝴蝶结帽子
		盔甲恶魔	40			
19	やみの城 屋上1/Castle of Darkness - Roof	盔甲大魔王	60	–	–	–
	やみの城 屋上2/Castle of Darkness - Roof	终极鬼魂	150	–	–	–
20	やみの城 天空の間/Castle of Darkness - Sky Tower	暗黑领主	200	王子帽子	瓦里奥帽子	暗黑领主帽子

*敌人的盾需要同颜色勇者用剑打碎（黑白盾要黑白勇者组队攻击），或者使用魔法绕过盾攻击。

房间编号（表关卡）

01 → 02 → (↗ 03 → 04 ↘ / ↘ 05 → 06 ↗) → 07 → 08 → (↗ 09 → 10 → → → → ↘ / → → → → → / ↘ 11 → 12 ↗ ↘) → 13 → 14 → 16 → 17 → 18 → 19 → 20

12 ↘ → 15 → ↗ 16

擦肩传说 II 流程攻略（里关卡）

编号	房间	怪物	HP	战利品 1周目	战利品 2周目	战利品 3周目
01	旅立ちの平原 入り口/Perilous Prairie - Entrance	史莱姆 x2	10	水管帽子	黛西公主帽子	黄耀西帽子
02	旅立ちの平原 出口/Perilous Prairie - Exit	鬼混（黄色盾）	10	–	–	–
		史莱姆	10			
03	あやかしの沼 西/Bewitching Bog – West	鬼混（天蓝色盾）	10	–	–	–
		史莱姆	10			
04	あやかしの沼 東/Bewitching Bog – East	蓝鬼魂	25	–	–	–
05	廃墟 西/Ransacked Ruins - West	木乃伊（黄色盾）	15	熊猫帽子	丁髷帽子	–
		游荡木乃伊	30			
06	廃墟 東/Ransacked Ruins - East	狂暴木乃伊	45	–	–	–
07	さばきのほこら/Shrine of Judgment（需要银钥匙和蓝勇者2人组队）	铁魔像	45	问号方块帽子	铁球帽子	芭芭拉帽子
08	かえらずの山 西/Merciless Mountain - West	血鬼魂	50	番茄帽子	厨师帽子	–
09	かえらずの山 東/Merciless Mountain - East	石魔像	25	–	–	–
10	黒き丘 南/Restless Rise - South	盔甲鬼魂	20	冰激凌帽子	草帽	–
11	黒き丘 北/Restless Rise - North	盔甲恶魔	40	–	–	–
12	深き森 西/Dolorous Deepwood - West（需要黄勇者2人组队）	盔甲鬼魂	20	女仆帽子	小帽子	–
13	深き森 北/Dolorous Deepwood - North	收割者队长	45	–	–	–
14	深き森 南/Dolorous Deepwood - South	收割者队长	45	–	–	–
		盔甲鬼魂	20			
15	深き森 東/Dolorous Deepwood - East	收割者大臣	60	–	–	–
16	あくむの森 入り口/Forest of Fright - Entrance	收割者	30	–	–	–
17	あくむの森 出口/Forest of Fright - Exit	迷你史莱姆	3	企鹅帽子	槿花帽子	–
18	いけにえの沼/Swamp of Sacrifice	迷你史莱姆（天蓝色盾）	3	–	–	–
19	邪神の祭壇 前/Diabolical Altar	巨大木乃伊	60	–	–	–
20	邪神の祭壇 西/Diabolical Altar - West	游荡木乃伊	30	–	–	–
		狂暴木乃伊	45			
21	邪神の祭壇 東/Diabolical Altar - East	巨大木乃伊	60	乌贼帽子	恐怖帽子	–
22	絶望の山 西/Perilous Peak - West	血鬼魂	50	花帽子	粉耀西帽子	–
23	絶望の山 東/Perilous Peak - East	红史莱姆	50	–	–	–
24	やみの遺跡 西/Shrine of Shadows - West	蓝史莱姆（黑白盾）	25	–	–	–
		收割者	30			
25	やみの遺跡 東/Shrine of Shadows - East	狂暴木乃伊 x2	各45	熊帽子	天蓝耀西帽子	–
26	うらみの山 西/Mount Malice - West（需要蓝勇者2人组队）	铁魔像	45	–	–	–
27	うらみの山 東/Mount Malice - East	红史莱姆	50	热狗帽子	拉面帽子	–
28	わざわいの森 入り口/Forest of Sorrow - Entrance	迷你史莱姆（黑白盾）	3	–	–	–
		迷你史莱姆	3			
29	わざわいの森 出口/Forest of Sorrow - Exit（需要黄勇者2人组队）	盔甲恶魔	40	美式橄榄球帽子	游泳帽子	–
		收割者队长	45			
30	ふきつなほこら/Ominous Shrine（需要红勇者2人组队）	金魔像	65	–	–	–
31	封印の間/Sealed Passage（需要金钥匙）	狂暴木乃伊	45	3DS帽子	NES帽子	FC帽子
		收割者将军	75			
32	やみの城 入り口/Castle of Darkness - Entrance	钻石魔像	85	–	–	–
33	やみの城 大広間/Castle of Darkness - Courtyard（需要红勇者2人组队）	收割者队长	45	–	–	–
		狂暴木乃伊	45			
34	やみの城 王の間/Castle of Darkness - Throne Room（需要白勇者）	收割者大臣	60	食人花帽子	法师帽子	恶魔帽子
		盔甲恶魔	40			
35	やみの城 屋上1/Castle of Darkness - Roof	盔甲大魔王	60	–	–	–
	やみの城 屋上2/Castle of Darkness - Roof	终极鬼魂	150	–	–	–
36	やみの城 天空の間/Castle of Darkness - Sky Tower	暗黑君主	250	公主帽子	坏路易帽子	暗黑君主帽子

房间编号（里关卡）

01 (3) → 02 (0) → 03 (0) / 05 (2) / 07 (3)

03 (0) → 04 (0) → 08 (2) → 09 (0) → 16 (0) / 18 (0)

05 (2) → 06 (0) → 10 (2) / 12 (0)

10 (2) → 11 (0) → 18 (0) / 19 (0)

12 (0) → 13 (0) → 19 (0)

07 (3) → 14 (0) → 15 (0) → 20 (0) / 22 (2)

16 (0) → 17 (2) → 24 (0) / 26 (0)

18 (0) → 26 (0)

19 (0) → 28 (0)

20 (0) → 21 (2) → 28 (0) / 30 (0)

22 (2) → 23 (0) → 30 (0)

24 (0) → 25 (2) → 32 (0)

26 (0) → 27 (2) → 32 (0)

28 (0) → 29 (2) → 32 (0)

30 (0) → 31 (3) → 32 (0)

32 (0) → 33 (0) → 34 (0) → 35 (0) → 36 (3)

魔法

颜色	魔法	合体魔法（擦肩传说 II 专用）	效果抵消	特效	无效
红色	给予敌全体等级 x2 的伤害，对于红色弱点的敌人给予等级 x3 的伤害	给予敌全体等级 x3 的伤害，对于红色弱点的敌人给予等级 x4 的伤害	-	蓝鬼魂，木乃伊系	血鬼魂，迷你史莱姆
橙色	后续勇者剑攻击次数 +1	后续勇者剑攻击次数 +2	粉色、黄色	-	终极鬼魂
黄色	后续勇者剑攻击次数随机增加，剑命中率下降，给予黄色弱点敌人等级 x3 的伤害	后续勇者剑攻击次数增加率上升，给予黄色弱点敌人等级 x4 的伤害	粉色、橙色	史莱姆系（迷你史莱姆除外）	终极鬼魂
柠檬绿	敌人睡眠，后续一个勇者剑攻击次数增加	敌人睡眠，后续一个勇者剑攻击回数增加次数比单体魔法多	天蓝	-	暗黑领主，暗黑君主
绿色	后续一个勇者等级翻倍（不超过 Lv7），如果调动其位置则解除效果	后续一个勇者等级变成 7	-	-	终极鬼魂
天蓝	冻住敌人，后续一个勇者剑攻击次数增加	冻住敌人，后续一个勇者剑攻击回数增加次数比单体魔法多	柠檬绿	-	暗黑领主，暗黑君主
蓝色	给予敌全体等级 x2 的伤害，对于蓝色弱点的敌人给予等级 x3 的伤害	给予敌全体等级 x3 的伤害，对于蓝色弱点的敌人给予等级 x4 的伤害	-	血鬼魂	蓝鬼魂，迷你史莱姆
紫色	全体敌人中毒，后续勇者每次行动时怪物受到 1 点伤害	全体敌人中毒，后续勇者每次行动时怪物受到 2 点伤害	-	-	迷你史莱姆，暗黑领主，暗黑君主
粉红	后续勇者剑攻击都是会心一击，但命中率大幅降低	后续勇者剑攻击都是会心一击，命中率降低幅度比单体魔法小	橙色、黄色	-	终极鬼魂
茶色	召唤出兔子勇者，等级是使用者等级 ±1 的范围，最高 Lv7，颜色随机	召唤出合体使用者等级 +2 级的勇者，最高 Lv7	-	-	-
白色	解除黑魔法效果和暗之陷阱，给予白色弱点敌人等级 x3 的伤害	解除黑魔法效果和暗之陷阱，给予白色弱点敌人等级 x4 的伤害	黑色	收割者系	-
黑色	后续勇者剑攻击次数随机增加，剑命中率下降，给予黑色弱点敌人等级 x3 的伤害	后续勇者剑攻击次数增加率上升，给予黑色弱点敌人等级 x4 的伤害	白色	金魔像，钻石魔像	终极鬼魂

怪物

类别	怪物名	HP*	特性 1	特性 2
鬼魂系	鬼魂	7(10)	擦肩传说 II 中必定拿盾，要同颜色的勇者用剑击碎盾牌。	-
	蓝鬼魂	25	红魔法特效，蓝魔法无效。	擦肩传说 II 中会分身，击中假身的话勇者就立刻返回了。
	血鬼魂	50	蓝魔法特效，红魔法无效。	
盔甲系	盔甲鬼魂	10(20)	剑攻击伤害 -1	魔法保护同伴
	盔甲大魔王	25(40)		
	盔甲魔王	60		
	盔甲大魔王	60		勇者行动完后使用魔法，剑伤害 -1。
史莱姆系	史莱姆	10	黄魔法特效	
	蓝史莱姆	25		使用魔法回复同伴 HP4
	红史莱姆	50		受到剑攻击后会越变越大，变大 4 次后所有勇者会强制撤退。
	迷你史莱姆	3		
木乃伊系	木乃伊	15	偶尔会发动伏击（巨大木乃伊必定发动），让第一个勇者直接撤退。红魔法特效。	蓝魔法伤害 -1
	游荡木乃伊	30		使用魔法回复同伴 HP6
	狂暴木乃伊	45		-
	巨大木乃伊	60		-
收割者系	收割者	30	白魔法特效。攻击伤害 -1（将军 -2）	-
	收割者队长	45		毒雾，让勇者不能使用魔法。
	收割者大臣	60		毒雾，勇者的行动有可能失败。使用魔法回复同伴 HP8。
	收割者将军	75		毒雾，勇者的行动有可能失败。使用魔法完全回复同伴
魔像系	石魔像	25	剑攻击伤害 -2。	-
	铁魔像	45		-
	金魔像	65	剑攻击伤害—2，黑魔法特效。	-
	钻石魔像	85		使用魔法让剑伤害
头目系	终极鬼魂	150	毒雾，让勇者等级 -1（最低 Lv1）。	打倒盔甲魔王或盔甲大魔王的勇者不可继续战斗。擦肩传说 II 中可以抵消橙、粉、黄、绿、黑魔法
	暗黑领主	200		打倒终极鬼魂的勇者可继续战斗。柠檬、天蓝、紫色魔法无效
	暗黑君主	250		

* 括号内为擦肩传说 II 中的 HP。

硬核文艺俱乐部

第一回

库尔特·冯内古特教你如何写一篇好的短篇故事：

1. 在一个完全陌生的人物身上花费的时间不应该让人觉得花在他或她身上是浪费的。

2. 给读者们至少一个他们想要支持的角色。

3. 每个角色都要有所求，即使只是一杯水。

4. 每个句子都需要做到下面两点中的至少一点——表现人物或推动情节。

5. 情节开始时就尽可能的靠近结尾。

6. 做个虐待狂。无论你的主角们如何可爱和纯洁，让痛苦的事情发生在他们身上——这样读者就可能更深入的了解角色。

7. 只为取悦一个人去写作。如果你打开窗户向全世界示爱，那么你的故事会得肺炎的。

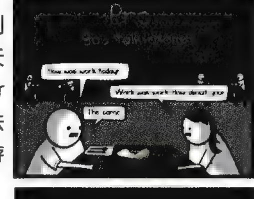
8. 尽可能快的把尽可能多的信息传达给你的读者。让悬念见鬼去吧。读者应该对事情的发展、在什么地方发生以及为什么发生有充分的理解。如果蟑螂把你手稿的最后几页咬掉了，他们也能自己完成这个故事。

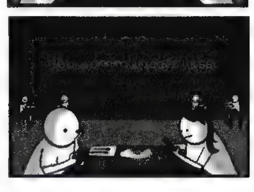
库尔特·冯内古特是美国黑色幽默文学的代表人物之一。感兴趣的话自己google吧，我就是google的。

Together alone

这个词组看似矛盾，却是现代技术对人们生活影响的真实反映。人们越来越依赖于科技，而不是人本身。就好像我们跟人出去吃饭，饭桌上简单扯两句之后就开始各自玩手机。人虽然在一起，但并没有交流。微软的WP7手机就曾以这个概念为题材，打出让人们跳出对手机的依赖重新回到生活中去这种广告词。结果我看不出WP7有什么特别的本事，在这方面它跟其他系统的手机没区别。

然后在看老外网站做的谈话节目的时候，发现他们居然将三大主机利用手中的平板设备（WiiU的平板手柄、PS3和PS Vita联动、XBOX360和各种手机平板联动）这一点也归纳为Together alone，甚至“追根溯源”到NDS，说那个时候任天堂就在让人们Together alone了。这个让人无法理解。人们在一起玩游戏联机，目标是一致的，这样只会带来更多的交流。虽然我们眼睛看的是自己的屏幕，但我们会有语言和一些肢体的交流。看看全国各地如火如荼展开的掌机聚会活动吧，如果想alone我们为啥要去聚会呢？





WP7手机没办到的事，游戏机给办到了。

暴力暴力暴力

看了今年E3展前三家大厂的发布会之后，感觉就是暴力游戏占了绝对主流。（前几年的E3是些啥早忘了。）当然也有非暴力游戏，体感跳舞、WiiU唱歌、PS3摄像头的AR魔法书等等，不过那些应该说都不是为“玩家”准备的，跳舞唱歌不用说，魔法书也是儿童专用。真正的例外大概只有EA的橄榄球游戏和任天堂出品的游戏了吧。

那个《任天堂乐园》游戏里也不乏像塞尔达这样的包含暴力的游戏，当然它只是卡通一点而已。这种暴力被认为是无害的，就像很多儿童读物里的暴力。有个关于儿童读物的笑话，说里面的暴力是另一种类型，是“友好”的暴力——“互相杀戮的角色同时也互相喜欢对方。”（The People who kill each other like each other.）

我喜欢暴力游戏，甚至决定为了顽皮狗的The last of us去买PS3。但是也想要非暴力的游戏啊（开车和打球除外）。做《暴雨》的那个制作人叫做David Cage，他一直说不想让游戏变成只是开枪射丧尸，想让游戏更有深度。但他在SONY发布会上展示的那个游戏同样有很多爆炸和混乱的场景。而大家都很期待后续的那个体现机器人自我意识的技术演示视频大概也仅仅是个技术演示视频。

Johann Sebastian Joust

综合一下，利用科技让人们交流更多，同时又不包含暴力，任天堂比较擅长。除此之外E3上还有一个游戏让我觉得很有意思，名字叫做Johann Sebastian Joust。Johann Sebastian其实是著名作曲家巴赫的名字，Joust则有竞技之意。游戏要利用体感控制器，支持2到7个，最开始开发者用的是Wiimote，现在改用PS Move。系统会侦测控制器的动作幅度，如果超过范围就算输了。而你的目的就是要在保护自己控制器的同时，想办法干扰对手，让他们的控制运动超过规定幅度。音乐的节奏很重要，节奏变快时系统侦测控制器动作幅度的精度就会降低，你可以做出比较大的动作，反之亦然。音乐都是选自巴赫的勃兰登堡协奏曲，这也是游戏如此命名的原因吧。这游戏最早在去年就公布了，获得了很多个独立游戏奖项，可惜目前还在开发，没有发售的计划。

严格意义上说这都不能算是电子游戏，只是利用游戏机硬件和软件来辅助玩的一种游戏，就像是用电脑跟别人下棋一样，理论上是可以脱离游戏机而存在的游戏，是真正的以人为本的游戏。你可以用任何现实世界中的方法来妨碍对手，逗他们笑、用枕头丢他们等等。聚会时玩这个，比任天堂的游戏都更容易上手。

“文艺俱乐部”并不都谈文艺。就像宫崎骏老爷子编剧的最新动画，隐藏在文艺部（还有考古研究会）里的是某刊编辑部。

玩过《洛克人》和《洛克人X》系列游戏的人应该注意到了，游戏设定的时间背景为公元200X或20XX年。在当时（上世纪80/90年代）也许还是比较遥远的，现在看来，其实我们已经处在20XX年的范围内快3年了。那么《洛克人》系列游戏里面的那些具有科幻色彩的东西现在实现了吗？答案是：至少实现了一部分。

能量武器

能量武器有很多种类型。最酷的要数一种美国军队开发的热线枪武器，全名叫做“主动拒绝系统”（Active Denial System），名字十分怪异，大概只是英文直译的原因。这是一种非致命武器，使用电磁波原理，使目标人体的皮肤产生极高温的灼热感，让人本能的逃离，同时又不会对人体造成什么永久性的伤害。当然，这种针对有机体的能量武器，对付无机体的机器人应该就就没什么用了。

美军还开发了一种激光防御武器，可以装在悍马、坦克或各种战机上。它的作用是防御敌方导弹的直接攻击。只要将足够的激光指向来袭的导弹，热能能够导致导弹直接在空中爆炸，无法击中目标。

最后一个版本的能量武器也是美军开发的，全名叫做“高能液体激光区域防御系统”，简称HELLADS系统。这种武器很小巧，可以由单兵携带，威力却足以射下敌人的飞行器。

这些武器唯一的缺点是需要巨大的能量。但是洛克人很好地解决了这个问题，你看几乎所有的《洛克人》游戏中都有大量电池包出现。

200X的时候我们或许还没有装在手上的激光枪，但是20XX年的时候我们的确已经拥有高效率的能量武器了。

这东西不是电影道具，这是现实存在的激光武器，而且技术越来越完善。

Reploids

像是洛克人、Zero、布鲁斯这类《洛克人》游戏中的角色都是一种机器人，专门的名称叫做Reploids。就像上面所说的能量武器一样，我们还没有完全一样的产品，但是现在已经比较接近了。

日本已经研发出外形跟人类非常相似的机器人，只是跟洛克人那样可以跑、可以跳的机器人来说还差很远。不过那种机器人现在也在开发中。美国的波士顿动力公司开发的PETMAN就是这样一种机器人，它甚至可以做俯卧撑。

将这两项技术合起来，在20XX年里做出不论外观和机动性能都像洛克人一样的机器人还真有可能实现，毕竟现在还剩下88年的时间。其实还有一个问题，那就是人工智能。

左边的机器人还真有点像《洛克人》游戏中的角色。

到底在理论上制造一个拥有像人类一样能力和灵活性的人工智能是否可行，让我们来问问人工智能研究的专家。

“我和大部分人工智能研究者都认为人工智能系统将来某天会产生出自我意识。”说这话的是夏威夷大学的人工智能和程序教授David Chin，“当然这个观点大家都在争论，有很多优秀的哲学家都认为这是不可能的，他们都提出了强有力的观点来证明自己的观点。比如说我以前的一位导师John Searle，他提出了著名的‘中文房间’*实验，认为以后的人工智能发展可能会让人看不出它是人工智能。但如果你仔细观察，它们依然不能被称之为智能。”

*注：中文房间的实验过程可表述为：一个对中文一窍不通的，以英语作母语的人被关闭在一间只有两个通口的封闭房间中。房间里有一本用英文写成，从形式上说明中文文字句法和文法组合规则的手册，以及一大堆中文符号。房外的人不断向房间内递进用中文写成的问题。房内的人便按照手册的说明，将中文符号组合成对问题的解答，并将答案递出房间。

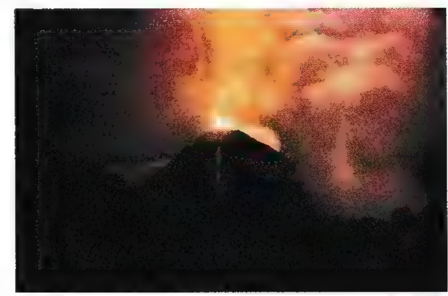
秘密火山基地

在《洛克人Zero4》中有一个地点就做Aegis Volcano Base，这是在一个活火山的内部。这个火山不断的向外喷发，不停的喷出大量岩浆。

听上去不可能？其实在地球上确实有活火山持续几千年的不断喷发，比如斯特隆博利岛，这是个位于意大利的常年喷发的活火山。（同时也是个美味披萨的名称。）

如果你想在火山内建造基地，有三个事项需要了解。第一，这是完全可能的，虽然很愚蠢。很多火山学家就喜欢爬到火山附近去（当然这也经常让他们丧命）。第二是比较令人鼓舞：经常喷发的火山可能是用来建造基地最安全的火山。如果火山顶部被喷发的力量掀开，你的基地也就危险了。而经常喷发的火山实际上是很稳定的，因为内部没有积蓄多少压力，也就不会掀开山顶。所以如果你被逼着要在火山里建一个基地，最好选择经常喷发的活火山。

第三点就不是什么好消息，持续的岩浆流动可能会导致火山内部的岩浆房被掏空，这样山体的塌陷就有可能发生。就算不是持续性的流动，依然可能造成部分坍塌，就像1980年的圣海伦火山一样。这种情况很少发生，也许你一辈子也碰不到一回。但是如果你想把基地交给下一代持续使用下去，还是建在其他地方比较好。


火山喷发时的景象，在这里面造基地？

听剑桑讲故事

乱谈传统杂志、微博事件和3DS完全手册的前世今生

这年头看到一本新刊，又是游戏的，基友总问：“你们做杂志图个啥？”每次我都尽量编一些有创意、立志、或忽悠人的说法，比如“做爱做的事”、“推进国内游戏市场正规化”，或“扩展玩家认知”、“争做国内第二刊”等等。“杂志还有做的必要吗，在网络时代还剩什么优势？”一般这么问，我就无语了。其实没人这么问，大家早TMD烦了，前几年还有人讨论，讨论几年没啥结果也就算了。伴随众多老刊的相继停刊和编辑的四散逃往，全国各地报刊亭的数量近几年也在持续缩减，整个行业的规模不断减小，呈现出“黄昏产业”的姿态。不说国内了，国外游戏杂志也是一片苦逼景象。

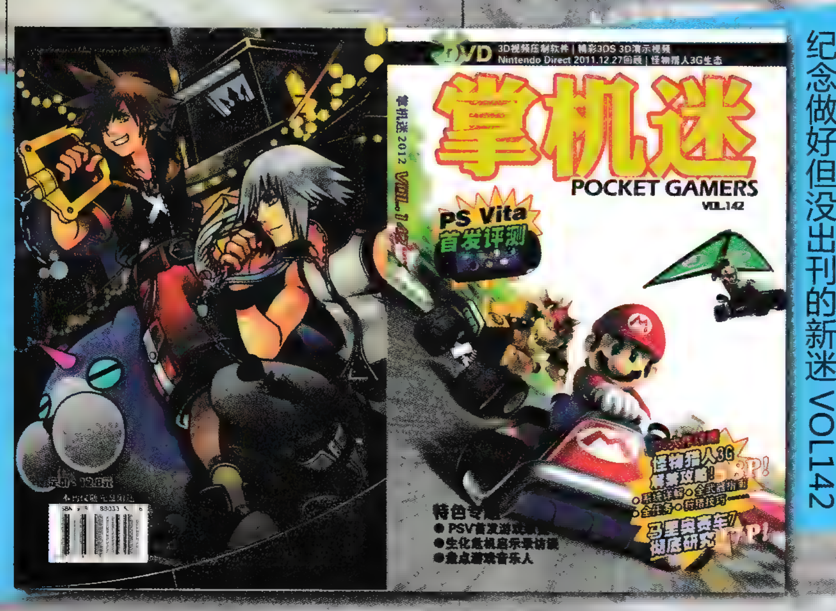
英国游戏杂志《GamePro》于1989年创刊，算算已经20多岁，号称世界最大的多平台游戏杂志，全球读者300万。除了杂志，他们把网站也搞得风风火火。据说gamepro.com是全球第一个游戏网站，早在1996年，除了买GamePro杂志看游戏新闻、秘籍和攻略，（如果你能上网）还可以上GamePro网站看这些东西。2000年初，GamePro达到事业顶峰，在北美的发行量达到54万，并在多国发行当地语种的杂志，嫣然成为行业领头羊。他们于2003年前后进入我朝，好像两本杂志和他们有关：《GameStar游戏族》和《GamePro电玩帮》。时间到了2011年，也就是去年11月，Gamepro杂志停刊，牛逼吧……更让人屎尿未及的是，他们死的特别彻底，杂志和网站一起消失。这么不科学完全可以上《走进科学》了。其实早在去年9月，GamePro就有过一次大动作，母公司IDG说是为消减预算，从去年11月刊开始将本来月刊的《GamePro》改成三月刊（季刊）。IDG对外说是杂志积极改版，明眼人一看就知道这是大忽悠，肯定是撑不住了。我当时还特想买本儿意思一下，结果还没等我买到，GamePro宣布杂志停刊、关站、解散员工。之后的一段时间GamePro网站还能上，不过会自动跳转到合作伙伴PCWorld的网站。刚才我又试了一下，显示“无法连接到网站”。如果不是被墙，就是彻底消失鸟。

回到国内。这段时间游戏基地和电软相继死去，掌机迷也断断续续，停刊已成定局。掌机迷（应该叫新掌机迷）的情况我最清楚，电软的情况也想八卦一下，于是当时就问那边的朋友。“为啥停了？”“刘老师不做了～解散了～”因为我不是当事人，不知道详情。还是来说说我当掌机迷小编的故事吧（注，新掌机迷。老掌机迷的事争取下期讲），毕竟这本小刊和你现在正在看的《3DS完全手册》有着千丝万缕的联系。

掌机迷最后一期是去年的9月刊，编号VOL141。当时我干了一件傻事，杂志刚出印厂的时候，我跑到微博上搞转发送刊活动（微博惯用推广手段：转发某条微博即可参加抽奖，抽中者免费获得杂志），心想好好宣传一下，没准咱的销量就牛逼咯。发完活动，粉丝们积极响应，快速转发，还没到截止时间就达到了限定人数。活动相当顺利。结果没过两天，掌机迷的上层资金断了，BOSS们要求停刊……当时包括我在内的几个人还想继续做，我们认为无论如何还是有努力提升的空间。但现实是残酷的，没钱运作一切想法都不现实。这事一托就是很多天，微博抽奖我没时间管，当然也没有别人管。获得杂志的粉丝开始不耐烦了，私信询问杂志什么时候发、谴责我们没有诚信的人越来越多……我赶紧收拾残局，寄出了几本141期之后，收到杂志的粉丝就开始骂娘了。他们骂的是杂志的时效性，因为这段时间的拖延，杂志的内容已经过期。我很理解，也不怪他们，因为这事错在我。我就停止寄141期，希望用别的方法解决。但是150个获奖名额呢，没有新刊补这个漏洞，挨个解释一遍几乎不可能，时间上就不允许。这事把我整郁闷了，杂志停刊是小，别再弄个晚节不保啊。后来我想，干脆不解释，就像X舟子老湿一样——不解释是将损失降低到最小的最好方法。想到解决的办法再说。后来的事实证明，粉丝们是能理解我的。

MH3G攻略本是我和硬核两个人的作品。阿卡翻译了一些东西，雪落打下手做了几个表格。其他都是我俩做的，用时一个月。这个速度已经很赞了，要知道3DS没有金手指，MH3G中的大量内容只能靠收集和自己动手打，没有更快的方式。网上的资料不全，而且日站都有很多需要慢慢修改的错误。我俩一般参考网络和大量MH日刊的内容，一般自己也得打游戏，写东西。攻略本做完，人筋疲力尽。之后我和硬核几乎再也没碰过这个游戏。

MH3G出刊后，我们查看了所有150个获奖人的微博信息，只要有人在他自己的微博里提到MH3G，就送一本攻略本，用来还之前的债。大概有20个名额获得了攻略本。我当时感觉自己的心情顿时轻松了很多。我一直相信，人活着最好有个目标，比如常见的挣钱和泡妞，这样才能活得简单、充实、有盼头。如果你看不起这些庸俗之事，可以立一些远大又不凡的目标，比如我这段时间要干的事就是给这150个人做杂志，目前数量已经缩小到100以内了。



纪念做好但没出刊的新迷VOL142

《3DS完全手册》重要通知：每期杂志评测用周边配件或相关游戏等物品，将通过掌机迷杂志微博不定期举行活动免费送出。欢迎大家关注微博并参与活动！

地址 http://weibo.com/npgm

新刊预告也可以在这里看到哦！

掌机迷出品

招募启事

巴士速攻

想在家中赚取最新的游戏主机？想让自己的文章在电玩巴士的主页上出现？来参加巴士速攻吧。在这里你会找到一个地方抒发对游戏的热爱，拥有一批伙伴陪你在游戏的道路上走的更远，当然你也可以实现前面说的所有梦想。

报名要求：

1、平常有一定的空余时间，能保证第一时间参与各项任务

2、要有足够的经验，接触过各类游戏作品，接触过 3 种以上的游戏主机

3、做事持之以恒，有责任心，不半途而废，态度是关键

4、有清晰的逻辑思维能力和基本的文字表达能力

5、最关键的一点，对生活对梦想对游戏有爱，有热情，敢于挑战自己，尊重他人，学习他人，让自己变得更加强大。

（备注：未满 18 岁或高中未毕业的学生不予考虑加入速攻组，毕竟学习第一哦）

招募 QQ：

管理员：195613898（渊虹）

PSP 组招募可联系 QQ：259240099（WM）

PSV 组招募可联系 QQ：195613898（渊虹）

3DS 组招募可联系 QQ：67589906（独脚）

家用机组招募可联系 QQ：42653023（社长）

日翻组招募可联系 QQ：491185020（教授）

（注意标明验证信息“报名巴士速攻”）

负责招募的人员会在三个工作日内帮你面试并分配考核内容，考核内容根据组别不同来分。

巴士编辑部

招聘职位：**电玩频道编辑若干名**

工作地点：北京

工作性质：全职

待遇：面议

职位需求：

- 喜爱游戏，了解并热爱电视游戏行业，对家用机或掌机有较为深入的了解和兴趣。
- 文字功底扎实，语言组织能力强，具备一定的资讯收集整合能力。
- 有一定的外语功底，英、日语至少有一门可以较为熟练地掌握。
- 对网页技术有一定了解，基本掌握 Dreamweaver，Photoshop 等软件的使用方法。

有意者请将简历发送至下面的邮箱：wanchong@tgbus.com

招聘职位：**论坛管理员若干名**

工作地点：北京

工作性质：全职

待遇：面议

职位要求：

- 熟悉各平台电玩游戏（PSP、3DS、PSV、360、PS3 等），对 PC 游戏也有接触，对各类型的游戏都有自己的看法，不挑食。
- 无极端思想，无任黑索黑思想。
- 对游戏业界信息有一定的了解，能够第一时间关注游戏界发生的事件。
- 对 dz 论坛有较多的接触，有论坛管理经验者、论坛担任过大区版主经验者优先。
- 熟悉计算机的基础操作，有一定的文字功底。
- 不羞涩，不胆小，自信自强，能够按时完成交付任务，吃苦耐劳，有责任心。

电玩巴士论坛版主和会员优先

有意者请将简历发送至下面的邮箱：sbinbin@tgbus.com

ACG 字幕组

翻译：（日翻或英翻，只需要会一种，当然两种都会更赞！）

要求：

1、能听译。因为我们是翻译视频，所以不仅有文本内容，也有语音内容哦～

2、每天上网时间充足，最少保证 2 小时在线，时间越长越好。

后期：（包揽时间轴、压制）

要求：

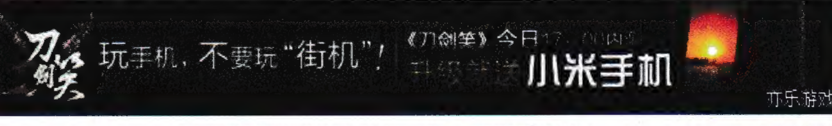
1、网速比较好，每天最少保证 3 小时在线，时间越长越好。

2、有一定的外语能力，不要求多高（大学水平就够了），但至少不是完全的外语盲。

3、零基础（相关知识请参考 ACG 字幕组原创教程）

入组联系方式：

请直接加 ACG 字幕组考核群：102716436　验证请注明“英翻 / 日翻 / 后期考核”，进群请直接找相关人员进行考核！



全国店面目录 北京 东北 华北 华东 华南 西北 淮北 海门 聊城 信阳 南阳 张家口

首页 / 购机行情 / 连锁加盟 / 网购 / 小游戏 / 小说 / 数码 / 资料库 / 硬件 / 下载 / 中文游戏 / 游戏专题 / 论坛　简单游戏，快乐生活！

PSP | PSV | NDS | 3DS | GBA | PS3 | X360 | Wii | 安卓 | iPhone4S | 苹果 | iPad | Nokia | 腾讯游戏 | 网游 | 小说　搜索

经典专题　WiiU | 马里奥 | 怪物猎人 | 口袋妖怪 | 战神 | 最终幻想 | 勇者斗恶龙 | 牧场物语 | 战争机器 | 合金装备 | iPad3 | iPhone4S | 编程比赛

网络游戏　TG兽吧 | DOTA | 星际争霸2 | 暗黑3 | 诛仙2 | LOL | 穿越火线 | 地下城与勇士 | 圣境传说 | 坦克世界 | 桃园 | 倩女幽魂 | 新手卡 | 御龙在

www.4pgm.com

掌机迷养成计划 之“山寨行动”

MARIO TENNIS

感谢名单

扫描： 睡神 丌dhx